SUPER NINTENDO • GAME BOY • NES • SUPER GAME BOY



N° 28
DÉCEMBRE 1994
20 F



GRATUIT ! AUTOCOLLANTS POWER RANGERS

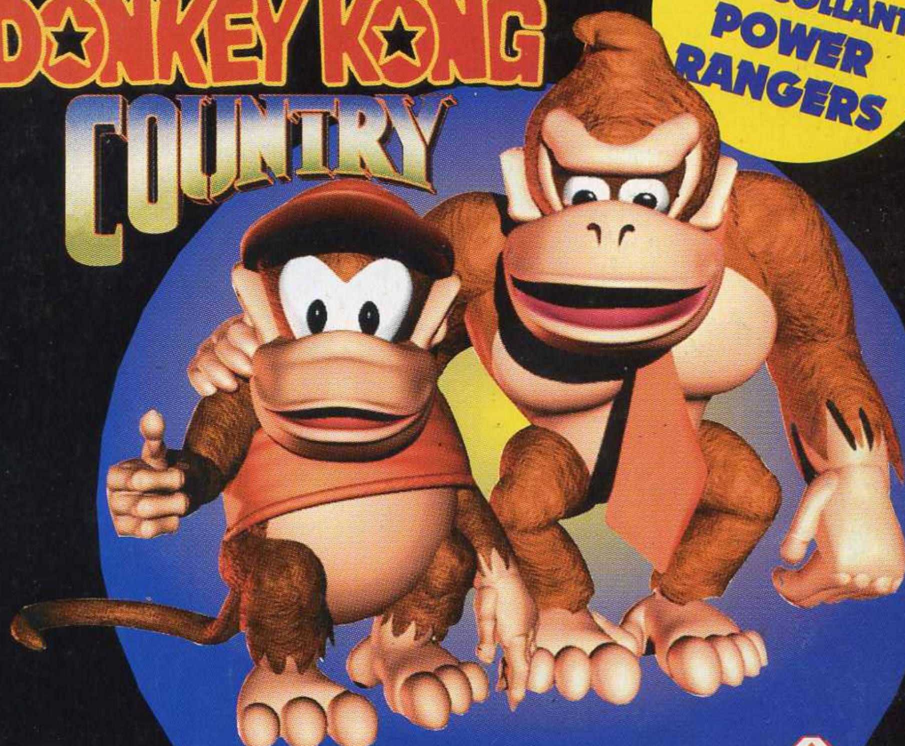
2 SUPER CONCOURS
DES CASSETTES VIDÉO, LE LIVRE DE JORDAN, UN PANIER, DES POSTERS...



LA FORCE EST DE RETOUR



L'ANIMATION AU TOP !



UN AVANT-GOÛT DE L'ULTRA 64 !



SUPER STREET FIGHTER II

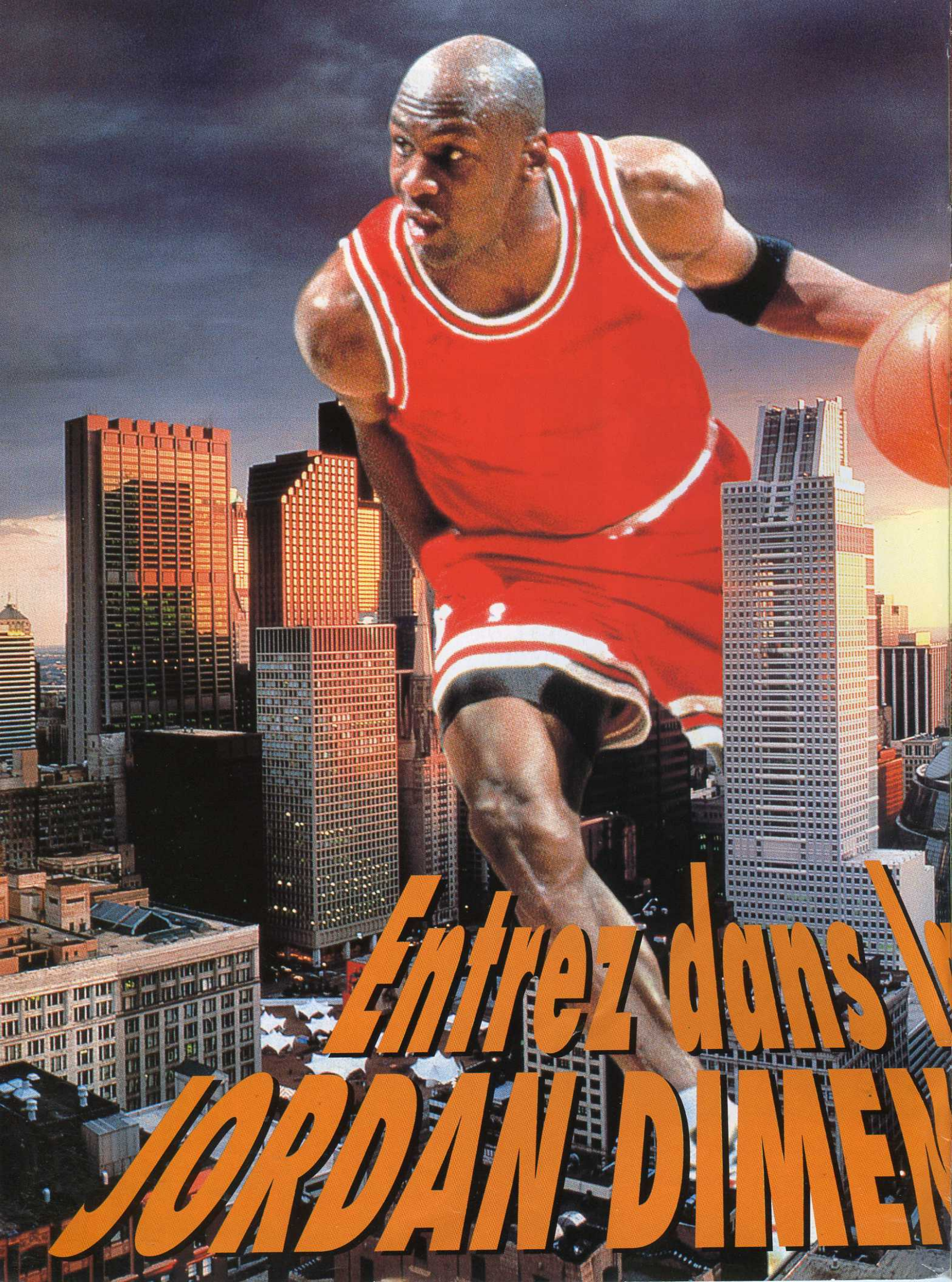


PLUS DE 60 COUPS SPÉCIAUX

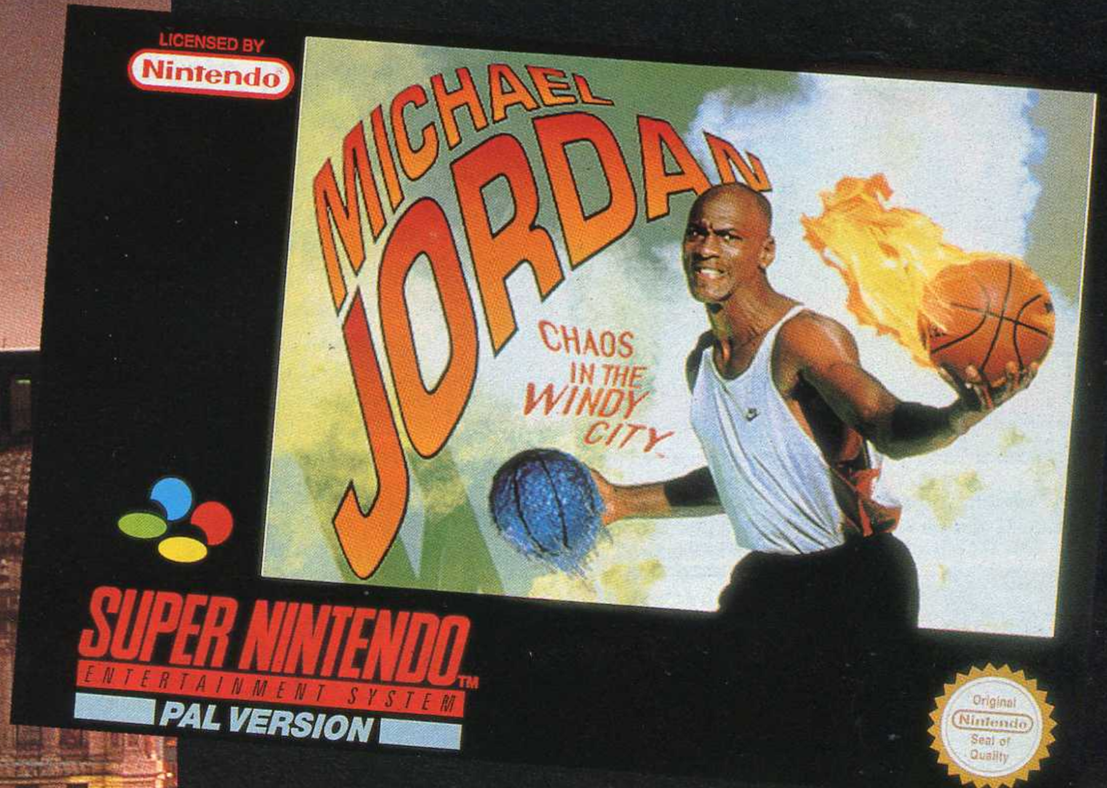
Suisse : 6 FS
Belgique : 145 FB
Canada : 5 $
Portugal : PTE CONT
Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 30 FF

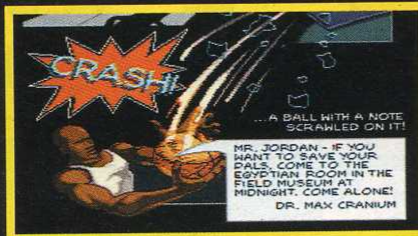
M 4485 - 28 - 20,00 F




Entrez dans l
JORDAN DIMEN

JAMAIS UN JEU DE PLATE-FORME N'A ÉTÉ AUSSI GÉANT.





















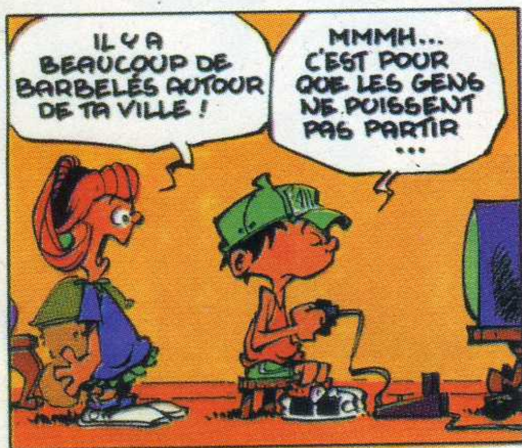
KID PADDLE



par MIDAM









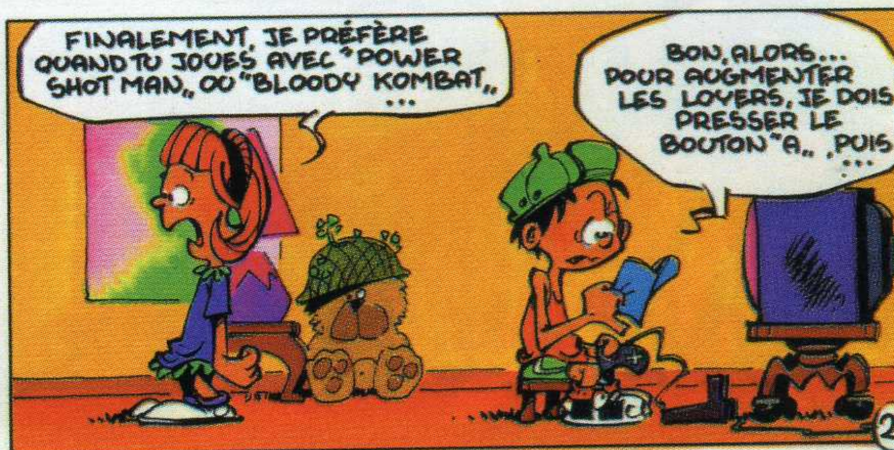












ÉDITO

Plus Noël approche et plus les hits se bousculent à la rédaction ! L'événement concerne bien sûr l'illustre Donkey Kong Country. Nous avons tous pris les commandes du gorille le plus célèbre des jeux vidéo, et nous sommes tous d'accord : Donkey est vraiment le jeu de l'année ! Ce n'est pas tout, nous testons aussi le troisième volet de la saga des Street Fighter II sur Super Nintendo, Blackhawk, Street Racer, Aero the Acro-Bat 2, Earthworm Jim, Lion King et d'autres que vous découvrirez en feuilletant le mag ! Tout ça pour vous dire que, cette année, je n'aimerais pas être à votre place pour écrire au Père Noël ! Bonne lecture à tous...



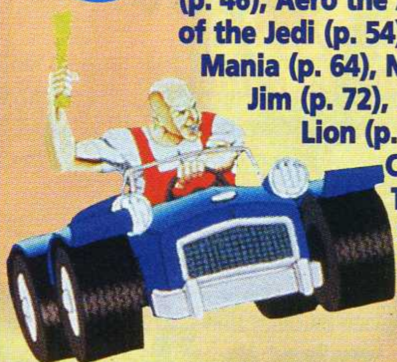
BANZZAÏ

SOMMAIRE

DÉCEMBRE 1994 — 28









COURRIER DE DJABOUNI

Dingues de jeux vidéo, flippés du paddle, et plus globalement joueurs irréductibles que vous êtes, je vous salue bien bas. Plus encore que d'habitude, vos lettres s'agglutinent par paquets de douze sur ce que j'appelais, auparavant, mon bureau. Ma plante verte menace même de disparaître, ensevelie. Bref, il est temps pour moi de passer quelques-unes de vos meilleures missives pour me dégager un minimum d'espace vital.

C'est quoi donc ?

Hi to z'everybody ! hu Djabou !
Malgré mon âge avancé (trente-deux ans bien sonnés), je viens de m'acheter une Super Nintendo et je m'amuse comme un petit fou. Pour me tenir informer, je lis assidûment la presse spécialisée dont l'inénarrable et irremplaçable *Banzzaï* que je qualifierai de très, très bien foutu. Seulement, il y a un hic : je ne pige pas tout ce que je lis… Pourriez-vous m'expliquer quelques points de vocabulaire qui me laissent perplexe ? Un bref récapitulatif serait vraiment le bienvenu, *turlututu*.

• Quelle est la différence entre la 3D mappée, Gouraud, Flat, isométrique ou face pleine ? Un « bit », c'est quoi ? Et un « scrolling », un « sprite » ou le procédé de « rotoscoping » c'est quoi donc que tout ça ?

C'est une très bonne idée, Josué (vous permettez que je vous appelle Josué, Josué ?). Je vais m'efforcer d'être le plus clair et le moins lourd possible (et ce n'est jamais facile). 3D comme… trois dimensions (ben, on s'en serait douté !). La plupart des jeux se réclamant être des jeux 3D, ne le sont finalement pas (si, si, c'est pas des blagues !). Ils misent souvent sur des effets de perspective pour simuler une impression de profondeur.
Equinoxe sur Super Nintendo est un bon exemple : il utilise pour sa part la 3D isométrique. Les scènes sont alors vues de trois quarts et la maniabilité est parfois assez hasardeuse. En revanche, un véritable jeu en 3D permet au joueur de se balader comme bon lui semble dans les décors : les sprites (les petits personnages) sont gérés comme des formules mathématiques. Ils peuvent donc être visualisés selon n'importe quelle perspective. Évidemment, les jeux en 3D sont rares car la charge de calcul est lourde à gérer pour nos p'tites consoles.
Pour en revenir à votre question, d'une manière générale, la 3D est soit mappée, soit face pleine. Le mapping est le placage d'un dessin ou d'une image sur un objet en trois dimensions (ex. : Wolfenstein 3D), alors que la 3D face pleine ne plaque qu'une seule et unique couleur (ex. : Starfox). Comme le mapping nécessite nettement plus de calculs, c'est la 3D face pleine qui est le plus couramment employée sur les plates-formes 16 bits (comme la Super Nintendo ou la Mega Drive).
On parle aussi de « lissage Gouraud » et de « lissage Flat ». L'un comme l'autre peuvent être utilisé sur du mapping ou de la face pleine. Le lissage Gouraud permet d'obtenir des dégradés de lumière et d'accentuer encore un peu plus le réalisme des sprites (ex. : Alien vs Predator et Cybermorph sur Jaguar). Le lissage Flat plaque aussi des lumières sur les sprites, mais sans aucun dégradé. *That's it !*
Le mot « bit » est la contraction de *Binary Digit.* C'est la plus petite unité de mesure informatique (1 octet équivaut à 8 bits). On dit ainsi que Super Street Fighter II sur Super Nintendo contient 32 Mb de données (soit 4 Mo). Soit également un total de 32 768 bits (1 Mb équivaut à 1 024 bits).
Les « travelling » de caméra illustrent parfaitement ce qu'est le « scrolling » d'un jeu. Le décor défile exactement comme la caméra qui suit les acteurs en mouvement. On parle de « scrollings différentiels ou parallaxes », lorsqu'il y a plusieurs scrollings simultanément sur le même écran. Ils ne défilent pas à la même vitesse pour créer un effet de perspective. Le premier plan se déplace plus rapidement et, ceux plus éloignés, plus lentement.
Les « sprites » sont, dans le jargon informatique, les éléments graphiques indépendants des décors. Pour simplifier, ce sont les personnages et les ennemis qui ont leur propre autonomie de déplacement. Les sprites énormes sont souvent composés de sprites plus petits assemblés les uns aux autres. Probotector et ses boss illustrent bien cette technique.
La technique du « rotoscoping » a été inventée par Walt Disney dans les années 30. Elle est utilisée pour rendre les animations de sprites beaucoup plus réalistes : comme pour Flashback et Blackhawk. On filme d'abord en vidéo la gestuelle d'un véritable acteur sur fond bleu (ou vert). On détoure ensuite le personnage, on le digitalise et on l'incorpore dans le décor du jeu.

Josué Razamanta, Paris.

Chauffe, chauffe !

Bien l'bonjour,
Passons tout de suite et sans plus tarder à mes questions :

• Quand sort Sailor Moon et sera-t-il testé dans *Banzzaï* ?

Il est sur les étagères des revendeurs depuis quelques jours. Et comme le monde est bien fait, il est testé dans ce même numéro par l'apocalyptique Dave (ce même Dave connaît, paraît-il, un code pour faire tomber les mini-jupes des héroïnes. Chauffe, chauffe !).

• Quand sortira GP Rider part 2 ?

Aucune nouvelle du numéro deux.

• Quand sortira World Cup USA 94 version Game Boy ? Est-il bon ?

La version Game Boy de World Cup USA 94 est sortie en même temps que la version Super Nintendo. Elle est tout à fait sympathique.

• Allez-vous continuer à mettre des codes sur FIFA Soccer ?

Non, je crois que nous vous avons déjà tout révélé sur ce jeu !

• Y a-t-il des codes sur F1 Pole Position ?

Re-non ! Apparemment, il n'y en a aucun. Idem pour le second volet, d'ailleurs.

• F1 Pole Position 2 est-il plus facile que son prédécesseur ?

Que non ! La maniabilité est nettement plus dure à maîtriser. Le maniement du volant se rapproche plus des sensations que l'on éprouve au volant d'une vraie F1.

• Entre NBA Live 95, F1 Pole Position 2, GP Raider 1, Sailor Moon, ESPN Baseball Tonight, Choplifter 3, Legend, Hyper V Ball et l'École des Champions, quels sont les trois meilleurs selon vous ?

Holà ! je n'aime pas trop répondre à ce genre de question. Surtout lorsque les jeux n'appartiennent pas aux mêmes catégories. Mais bon, allez pour une fois... NBA Live 95 n'est pas très beau mais c'est, à mon avis, la plus jouable de toutes les simulations de basket sur Super Nintendo. F1 Pole Position 2 est assez bon dans sa catégorie (si tu possèdes déjà le premier épisode, évite le numéro deux qui n'apporte cependant pas grand chose). En troisième choix, je pencherai sans hésiter vers Legend d'Arcade Zone. Il est beau, marrant, très bien réalisé et, en plus, c'est un jeu français... Cocorico !

• Idée : pourquoi n'indiquez-vous pas vos dix jeux préférés par genre, à la place du top 10, qui est classé par machine ?

C'est une idée qui mérite réflexion. Nous y avions réfléchi et nous avions déduit qu'avec un tel classement nous serions vite en manque de jeux. Les jeux d'aventure ne sortent pas aussi fréquemment que les jeux de plate-forme. Le risque serait que d'un mois à l'autre, les classements fussent identiques.

Un lecteur anonyme.

Ça fait si longtemps que je vous écris...

Cher meilleur mag, cher Djabouni,
Cela fait si longtemps que je vous écris et cela fait très longtemps que j'attends une réponse. Cette fois-ci sera-t-elle la bonne ?

• Cela vaut-il vraiment le coup de claquer 400 francs pour s'offrir le Super Game Boy ?

Moi, ça fait très longtemps que je te lis et, comme tu vois, tout finit toujours par arriver. Voilà ton nom est placardé dans *Banzzaï* ! Sors le champagne. S'offrir le Super Game Boy ? C'est toi qui vois. De notre côté, c'est tout vu. Lorsque nous testons un jeu Game Boy, on utilise de préférence le SGB. Huit couleurs (ou quatre), c'est chouette... L'écran est plus grand... On redécouvre les anciens jeux avec un œil nouveau et on économise des piles. Sérieusement, c'est la plus chouette invention depuis celle du fil à couper le beurre !

• Est-il vrai qu'Aladdin va sortir sur Game Boy ?

C'est tellement vrai qu'il est déjà sorti, nous le testerons dans le prochain numéro.

• Avez-vous entendu parler d'un Zelda II sur Game Boy ?

À ce jour, Nintendo ne prévoie encore aucune suite de Zelda sur Game Boy. Mais ça ne m'étonnerait pas qu'ils me fassent mentir d'ici quelques mois... Patience !

Julien Huyghe, 59290 Wasquehal.

Street story for ever

Chers amis de *Banzzaï*,
Je me suis enfin décidé à vous écrire. Tout d'abord, même si ça fait un peu cliché et suce boulettes, je tiens à vous féliciter de nous offrir chaque mois le meilleur des mags consoles. Si, si, vraiment...

• L'Ultra 64 de Nintendo est-elle partie pour être la console la plus puissante du marché ?

Entre la PS-X de Sony, la Bulldog de Panasonic (la nouvelle 3DO), la PC FX de NEC, la Saturn de Sega et toutes les autres... comment savoir à l'avance quels seront les constructeurs qui tireront leur épingle du jeu et ceux qui péricliteront comme des vieux flans ? Laissons donc aux contructeurs le temps de sortir leurs machines, on verra ensuite. La seule chose à peu près sûre, c'est que les 16 bits vivent leurs dernières années (quoique... quand on voit Donkey Kong Country sur Super Nintendo, on peut toujours s'interroger !).

• Existe-t-il un Super Street Fighter III prévu par Capcom ?

Le prochain de cette longue et interminable série est Super Street Fighter X. Pour une fois, il paraît que cette énième version apportera une réelle différence par rapport à ses prédécesseurs : plus de coups spéciaux et de coups normaux, un super coup spécial par perso et, surtout, la jouabilité sera complètement différente. Un peu plus tard, on aura sûrement droit à Super Street Fighter, the Movie qui devrait préalablement sortir en arcade, au moment même de la sortie en salle du film (avec Jean-claude van Damme dans le rôle de Guile).

• Quel est le premier jeu de baston prévu sur l'Ultra 64 ?

Exactement celui qui est déjà sorti sur les bornes d'arcade Ultra 64. Son nom de code : Killer Instinct.

Jean-Claude Duss, Val-d'Isère.

Le courrier de Djabouni

5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex.

NEWS ACTUALITES

Full Throttle Racing

Comparé à ce que coûte un quart d'heure de location de jet-skis ou de motos, mieux vaut se payer Full Throttle Racing sur Super Nintendo. À chaque course gagnée, vous accumulez un petit pécule pour améliorer les performances de vos bolides. En moto, évitez les flaques d'huile et les flaques d'eau, sans parler des voitures qui vont et viennent dans tous les sens. Pensez aussi à ramasser les bonus çà et là. En jet-ski, préparez-vous à slalomer comme des tordus et à sauter sur des tremplins maousses balèzes. Regardez donc les jolis photos, on peut même courir à deux simultanément. Bitume ou flotte, à 200 km/h, c'est du pareil ou même !





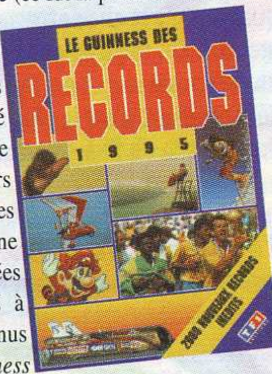
● Éditeur : Gametek
Sortie : janvier 1995

Hasbro se lance !

Le géant du jouet américain, Hasbro, a créé une nouvelle division pour se lancer directement dans l'interactivité, comme Mattel, son rival direct. Aucune stratégie n'est connue à ce jour, mais on sait qu'une unité VR (Réalité Virtuelle) peu onéreuse serait en projet.

Guinness des records 1995

Malgré toute la morosité ambiante de cette période de crise, les jeux vidéo prennent en effet chaque année un peu plus d'ampleur. Tant et si bien même que le *Guinness Book* de 1995 consacre deux pleines pages sur les jeux vidéo. Il présente même en couverture l'effigie de la mascotte de Nintendo. On y apprend plein de choses comme, par exemple, qu'Atari a été le premier sur le marché avec sa VCS 2600, lancée dès 1979, ou que le premier jeu électronique a été inventé en 1958 par un certain Willy Higinbotham sur un écran d'oscilloscope (ce fut la première simulation de tennis). Par contre, certaines de leurs informations à propos du marché des jeux vidéo ne sont pas toujours fondées, et quelques petites erreurs ne sont même glissées par-ci par-là. Mis à part ces menus détails, le *Guinness Book* reste une fantastique mine d'informations plus ou moins loufoques, traduite en quarante-trois langues et déjà vendue à plus de 74 millions d'exemplaires. *Pfffiou* !



Pagemaster

Pagemaster est tiré du film du même nom, déjà sorti en Angleterre et produit par la Fox. Assez fidèle au scénario du long métrage, la principale caractéristique et qualité de Pagemaster vient de sa diversité.
Diversité des genres et des lieux que vous visitez. Les premiers tableaux sont dans la plus pure tradition des jeux de plate-forme. Mais, un peu plus loin dans le jeu, on se retrouve sur un tapis volant au-dessus des flots, à slalomer comme des malades entre des galions qui ne sont pas sans rappeler celui utilisé par Roman Polanski dans *Pirate*. Pagemaster est un véritable délice pour les yeux !









● Éditeur : Fox Interactive
Sortie : décembre

Tarzan





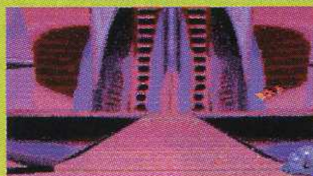
Bien qu'il soit natif de la jungle profonde, Tarzan est un homme plus occupé qu'il n'en a l'air. Entre les braconniers, les indigènes coupeurs de têtes, les explorateurs, les incendies et sa compagne Jane, Tarzan ne sait plus vraiment où donner de la tête. Armé de votre fidèle couteau, de votre arc et de votre carquois, vous devrez récupérer des pépites d'or au fond d'une profonde rivière ou délivrer Jane des explorateurs exploiteurs. Les scrollings seront parallaxes et multidirectionnels, la bande sonore tâchera de recréer le plus fidèlement possible l'ambiance de la jungle et ce sera un mélange de stratégie, d'arcade et d'énigmes.

● Éditeur : Gametek
Sortie : février 1995

Rise of the Robots



Développé par Mirage, édité par Time Warner et distribué par Acclaim, Rise of the Robots est le jeu de baston que tout le monde attend. La cartouche fait 32 Mb. Les personnages sont composés avec de véritables images de synthèse et peuvent prendre différentes apparences grâce à la technique dite du morphing. L'histoire se déroule dans un futur plus ou moins lointain. Un futur où les robots sont nos esclaves dédiés aux tâches les plus pénibles. Évidemment, un grain de sable enraye cette mécanique idyllique. Un robot un peu plus perfectionné que les autres se met à disjoncter. Votre mission sera de le démonter ! Ça va friter sévère…







● Éditeur : Time Warner Interactive – Sortie : décembre

Nigel Mansell IndyCar

L'actualité d'Acclaim suit de près celle du sport mécanique. Nigel Mansell vient de terminer sa saison en formule Indy et Acclaim nous sort *illico presto* une simulation d'IndyCar pour notre Super Nintendo. Avec quinze circuits, de multiples réglages pour personnaliser son bolide et des arrêts aux stands, Nigel Mansell IndyCar peut se vanter d'être la première adaptation au monde de la formule Indy. Les premières photos dès le mois prochain…

● Éditeur : Acclaim – Sortie : décembre

Bleu

Guide Carrefour

Comme chaque année depuis maintenant trois ans, vous pouvez retirer, dans tous les centres commerciaux Carrefour, un catalogue très complet sur les logithèques Sega et Nintendo. Ces catalogues sont gratuits et sont disponibles du 15 novembre au 15 décembre inclus. Si, par la même occasion, vous achetez aussi un jeu chez Carrefour, renvoyez le coupon-réponse qui est à l'intérieur du catalogue. Selon le jeu que vous aurez acheté, vous recevrez en retour un tee-shirt, une casquette, ou des CD audios offerts par les éditeurs. Voilà une opération promotionnelle que l'on aimerait voir plus souvent ! Ne passez pas à côté, vous pourriez le regretter…



Super Dany



Ce jeu de plate-forme de Virgin nous donne une raison supplémentaire de ne plus allumer notre télé. Pourquoi donc ? Parce que tout super qu'il est, Dany est une publicité ! Les scènes de transition qui ponctuent ce soft sont tout bonnement tirées de la campagne TV des yaourts Dany. Elles sont d'ailleurs très marrantes. Côté réalisation, Virgin est loin d'avoir bâclé le travail et l'unique reproche que l'on pourrait apporter provient de la relative lenteur d'animation de Mister Dany. Un jeu à découvrir…

● **Éditeur : Virgin**
Sortie : décembre





Le magicien des cartouches

Le Super Game Mage est un accessoire à posséder si on souhaite alimenter sa Super Nintendo en jeux japonais ou américains. Cet adaptateur permet de bénéficier de vies supplémentaires, d'énergie illimitée, de choisir les niveaux… D'utilisation plus simple et plus sûre qu'un Action Replay, le Super Game Mage contient en mémoire les codes de près de 200 jeux et les reconnaît automatiquement. D'autres codes seront disponibles par l'intermédiaire du 3615 Game Mage. Attention, ceci était une publicité non subliminale.

INT. Superstar Soccer

En avant-première, voici deux photos du premier jeu de foot de Konami. Mis à part ces deux superbes images qui nous sont parvenues via un satellite espion, nous ne savons encore que très peu de choses à son propos. C'est pourquoi mon texte s'arrête présentement maintenant. Plus d'infos dès le mois prochain. Juré, promis, craché…

● **Éditeur : Konami – Sortie : 1995**

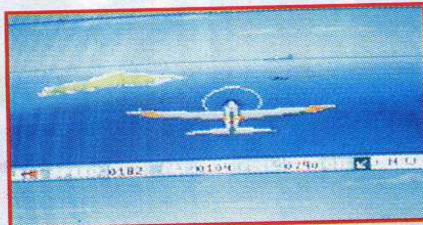


Une 806 Loisirs

Qui l'aurait cru ? Nintendo et Sega étaient présents au Mondial de l'automobile. Tandis que Sega avait mis sur pied un énorme stand bourré de consoles et de bornes d'arcade pour vanter les qualités de Virtua Racing ; de son côté, Nintendo et son partenaire Peugeot exposaient la 806 Loisirs. Cette voiture est équipée en série d'une console Super Nintendo ainsi que d'un magnétoscope et d'un écran LCD. Moi, je l'aurais appelée, la *Crazy Car* !



Carrier Aces



À un ou deux joueurs sur Super Nintendo, prenez le manche et tirez-le vigoureusement pour décoller droit vers les cieux. Il faut abattre les avions ennemis et permettre à votre flotte de prendre le contrôle des mers. Au choix, vous combattez pour le compte des Japonais ou des Américains et, selon que vous préfériez votre zinc lourd ou maniable, choisissez un bombardier ou un chasseur. Au programme : mode 7 à outrance, écran de jeu splitté pour jouer à deux, sept campagnes de guerre, des missions d'entraînement par dizaines, des largages de torpilles par centaines, des bombardement en piquet par milliers et des combats aériens par millions (absolument, oui !). Avant chaque décollage, il faut choisir son équipement tout en évitant de se surcharger… En gros, Carrier Aces est un shoot'em up mâtiné d'un zeste de stratégie. À découvrir…

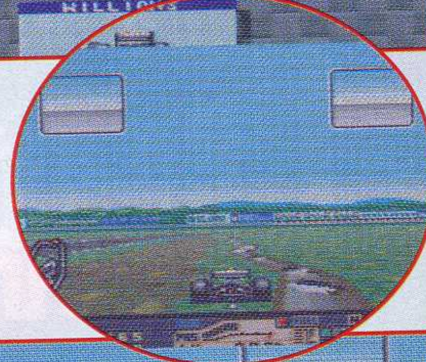
● Éditeur : Gametek
Sortie : février 1995

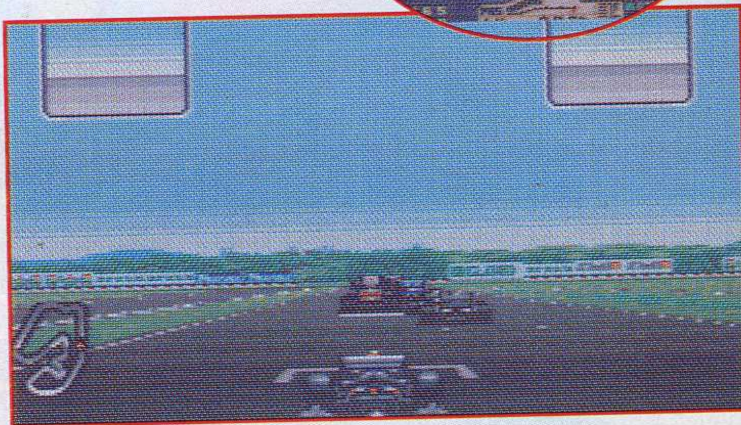
Human Grand Prix III

La société japonaise, Human, était à l'origine une école de programmation de jeux vidéo. Human Grand Prix II est un peu ce que l'on pourrait appeler un devoir d'école ! Ce soft est pourtant très bien réalisé. Même s'il n'apporte pas grand chose de neuf par rapport aux simulations concurrentes et s'il manque un tantinet d'originalité, la réalisation générale saura ravir les amateurs et fans inconditionnels de vitesse.

● Éditeur : Human
Sortie : début 1995





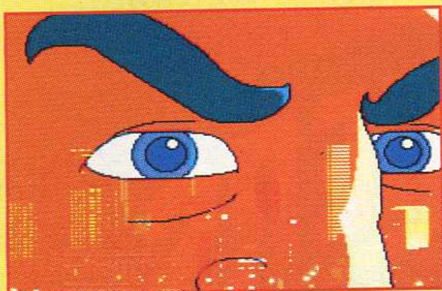


Doom pour l'Ultra 64

Williams Entertainment a annoncé le développement, sur la Nintendo Ultra 64, d'une version inédite de Doom. Prévu pour la fin 1995 aux États-Unis, le jeu ne porte pas encore de nom. Il sera développé avec l'aide des programmeurs d'ID Software. Avec une telle synergie de compétences, ce nouveau Doom devrait dépoter quelque chose de bien, qu'on se le dise !


POWER RANGERS

Jurassic Park 2, the Chaos Continues



Avec le premier épisode sur Super Nintendo, Ocean nous avait gratifiés d'un excellent jeu d'aventure. Le second épisode est tout aussi bon, même s'il est très différent. La stratégie laisse place nette à l'action pure et dure. Prévu pour un ou deux joueurs, vous disposez d'un arsenal d'armes très varié avec la possibilité de tirer dans toutes les directions. Les animations sont fluides et plutôt bien foutues. Le son est en Dolby Surround, de quoi s'éclater les tympans à moindres frais.

● Éditeur : Ocean/Sony
Sortie : décembre







Wolverine



Héros des comics Marvel, Wolverine, qui en France s'appelle Serval, est un des membres de l'équipe des X-Men. Dans l'aventure qu'Acclaim nous propose sur Super Nintendo, il doit agir et élucider quelques sombres mystères à propos de son passé. Dans de nombreux endroits aussi variés que beaux, vous dirigez le héros en adamantium (un alliage spécial qui compose son squelette) à la recherche de la vérité. Disposant d'une quantité impressionnante de coups et d'animations, Serval est un personnage complet au graphisme étonnamment proche de la qualité graphique de la BD.

● Éditeur : Acclaim
Sortie : décembre







Mega Man 5

Vous connaissez tous le fameux Mega Man ? Le petit gars qui s'évertue à sauver la Terre chaque fois que le docteur Willy a une poussée paranoïaque. Dans Mega Man 5, prévu en huit couleurs avec le Super Game Boy, vous affronterez beaucoup de boss, visiterez de vastes niveaux et, enfin, ramasserez des dizaines d'armes secrètes afin de sauver l'univers. Une fois de plus, Capcom nous offre un jeu de qualité. Mega Man 5 fera partie des meilleurs jeux disponibles sur Game boy !

● Éditeur : Capcom
Sortie : décembre

WANTED

Les rédactions de *Banzzaï*, *Supersonic* et *CD Consoles* recherchent des testeurs de jeux (18 ans min.) et des rédacteurs (22 ans mini.) Envoyez votre CV et une lettre de motivation à :

Rédaction en chef de *CD Consoles*, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Star Gate

Adapté du film du même nom, et prévu pour sortir en même temps que ce dernier, Star Gate est une sorte de mélange d'*Indiana Jones* et de *La Guerre des étoiles*. Développé par les programmeurs de Mortal Kombat et d'Alien 3 (Probe), avec ses 16 Mb, Star Gate utilise d'impressionnants effets visuels comme seuls le morphing et le mode 7 sont capables de les fournir. Les premières photos dès le mois prochain.

● Éditeur : Acclaim
Sortie : janvier

Izzy's Olympic Quest



Les jeux Olympiques d'Atlanta ne sont pas prévus avant l'été 96. Ça n'a pas empêché US Gold de tirer le premier avec Izzy, qui est justement la mascotte officielle des Jeux d'Atlanta. Ici, votre mission consiste à aider Izzy à rejoindre les cinq stades olympiques pour qu'il puisse assister au déroulement des compétitions. Entre deux plates-formes, Izzy se transforme en divers équipements de sport comme, par exemple, en javelot pour échapper aux monstres qui le talonnent… C'est un peu fou et très rigolo !

● Éditeur : US Gold
Sortie : décembre

True Lies sur Super Nintendo

L'adaptation sur Super Nintendo de True Lies a su rester fidèle à l'œuvre cinématographique de James Cameron. Le jeu suit exactement les mêmes phases que le film : de la réception mondaine à la course en voitures, jusqu'au survol de la ville en Harrier. Bref, tout est passé en revue. Pour vous faire une idée un peu plus précise du jeu, sachez qu'il ressemble un peu à Chaos Engine en nettement plus soft : ici, il n'est pas question de tirer à tout va, car les civils sont censés être épargnés ! À vous donc de rationner vos balles et de les utiliser intelligemment et parcimonieusement. Enfin, les graphismes sont soignés et fins. Malheureusement, le contrôle ne répond pas toujours présent. Ça n'en reste pas moins un bon petit jeu pour les longues soirées d'hiver. Sortie prévue en même temps que le film, en janvier donc.

● Éditeur : Acclaim
Sortie : janvier 1995







Samurai Showdown

Ouvrez bien grand vos écoutilles : le jeu de baston, qui donna à la Neo Geo ses lettres de noblesse, arrive sur Super Nintendo et sur Game Boy ! Les deux versions comptent chacune les douze personnages d'origine, avec bien évidemment leur ribambelle de coups spéciaux et leur tronche d'hallucinés. Avec 32 Mb, la version Super Nintendo est la plus fidèle des deux. Seul manque à signaler, la disparition des zooms de la version d'origine. Moins fidèle, la version Game Boy est étonnamment jouable (absolument !). De plus, je tiens à vous préciser qu'il est possible de jouer à deux en simultané, à condition de posséder le Super Game Boy. Que dites-vous de tout cela ? *Bonardo* : Le vent a beau souffler, le gel geler et le soleil se planquer… tant que j'ai Samurai Showdown la vie sera belle dans les chaumières ! *Adeo tutti* !

● Éditeur : Takara – Sortie : disponible













Soulblazer

Ce jeu s'annonce tellement bon que nous vous le présentons pour la seconde fois dans notre rubrique des news. Ce sera certainement la dernière aussi, car sa sortie est prévue pour le mois prochain. En attendant, et pour le plaisir des yeux, voici quelques nouvelles photos de ce jeu réalisé par l'équipe d'Enix, à qui l'on doit aussi les Actraiser 1 et 2. Parions que Soulblazer sera l'un des futurs classiques des jeux d'aventure.

● Éditeur : Enix – Sortie : décembre






Interplay signe avec TSR

Un accord de licence aurait été signé entre Interplay et TSR (Tactical Strategy Research), le célèbre éditeur et père des jeux de rôle, Dungeons & Dragons. Cet accord autoriserait Interplay à utiliser l'interface et les règles officielles d'AD & D pour deux de leurs titres : Forgotten Realm et Planescape. Interplay espère sortir au moins un de ces deux jeux avant la fin 1995.

Activision est distribué par Sony

Activision a annoncé un accord de distribution sur l'Europe par Sony. Les trois premiers softs concernés sont Pitfall, Radical Rex et X-Kaliber 2097. Leur sortie est prévue pour Noël. Un quatrième, Battletech, est annoncé pour le printemps.

NBA Jam

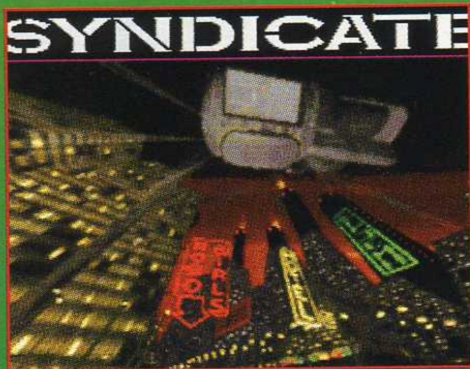
Après avoir honoré la Super Nintendo avec un des deux meilleurs jeux de basket sur consoles, Acclaim récidive sur Game Boy en y adaptant le retentissant NBA Jam (150 000 ventes en France sur Super Nintendo, Mega Drive et Game Gear). Pour mémoire, NBA Jam n'est pas une simulation de basket mais s'apparente plus au Street Ball car il se joue à deux contre deux. Truffé de coups secrets, on y découvre chaque jour de nouveaux dunks chaque fois un peu plus fous ! Possesseurs de Game Boy et amateurs de dunks azimutés, vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire…

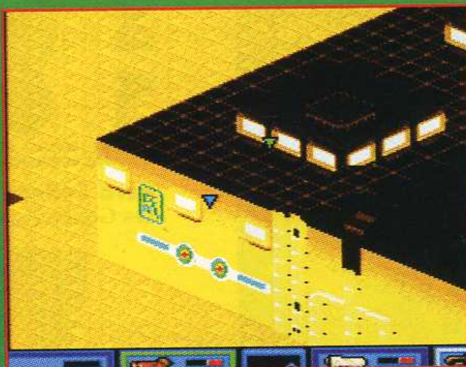
● Éditeur : Acclaim
Sortie : décembre

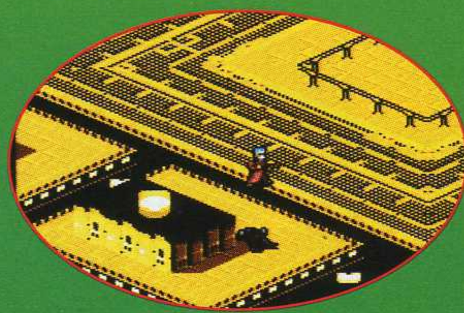
SYNDICATE SUR SUPER NINTENDO !

Ce hit sur Amiga et PC sort enfin le mois prochain sur la16 bits de Nintendo. Le monde futuriste de Syndicate est dominé par des syndicats rivaux et sans scrupule. L'ambiance n'est pas s'en rappeler *Blade Runner* et, comme par hasard, vous êtes le parrain d'un syndicat dont la seule optique est de dominer le monde. Vous disposez de quatre cyborgs armés jusqu'aux dents et prêts à effectuer une cinquantaine de missions (différentes des versions micros) avec des objectifs bien définis : exécuter un général ennemi, convaincre des chercheurs de rejoindre votre syndicat, escorter un de vos alliés, délivrer un prisonnier, infiltrer et détruire des engins adverses, etc. Syndicate est une véritable « simulation d'agents secrets » qui mélange habilement action, stratégie et gestion.

● Éditeur : Ocean
Sortie : début décembre







Blackhawk

Préparez-vous pour une aventure de longue haleine sur Super Nintendo. Blackhawk d'Interplay ressemble à s'y méprendre à Flashback de Delphine Software. Tous deux utilisent le même procédé d'animation : le rotoscoping. Les déplacements de votre héros sont donc garantis 100 % réalistes. *A contrario*, l'époque où vous plongent ces deux softs est complètement différente. Celle de Blackhawk s'inspire de l'ambiance héroïc-fantasy de *Dungeons and Dragons*, avec des monstres qui n'ont plus grand chose à voir avec le genre humain. Si l'aspect visuel de Blackhawk est réellement détonnant, la bande son n'a pas été oubliée : elle s'appuie sur l'ARDI Sound System, développé par Interplay. Nous n'avons pas résisté à la tentation de le tester dès ce mois-ci !

● Éditeur : Interplay
Sortie : décembre

YOGI Bear

Yogi l'ourson est à peine sorti de sa léthargie hivernale qu'il trouve une usine chimique implantée à deux pas de sa grotte. Il se dit que la vie est parfois dure, mais il reprend vite le dessus… À travers un périple de cinq gigantesques régions aux couleurs toujours vives, la mission qui vous incombe sera de prévenir vos petits copains de la forêt et le garde forestier, pour qu'ils alertent les p'tits gars de Green Peace. Une des principales qualités de Yogi Bear tient en la grande variété des lieux que l'on est amené à visiter (mines, nuages, montagnes enneigées et l'infâme usine). Jetez un œil sur les photos pour vous faire votre propre idée. Vive Yogi ! Vive le sauveur écologique !



● Éditeur : Gametek
Sortie : janvier 95

NES et Super Nintendo enfin compatibles !

La compagnie d'accessoires Fire International annonce la sortie du Tri-Star. Cet adaptateur se branche sur le port cartouche de la Super Nintendo et permet de faire tourner tous les jeux NES, quelle qu'en soit leur provenance (Asie, Europe ou États-Unis). Déjà disponible en Angleterre au prix de 40 livres (environ 320 francs), nous espérons qu'il sera rapidement distribué dans le reste de l'Europe et, notamment, en France.

WWF RAW

Acclaim nous balance dans les pattes une nouvelle simulation de catch, WWF Raw. Avec 24 Mb, de multiples mouvements aussi rapides que fluides et la possibilité de jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément : ne ratez pas l'occasion de triturer, sans risque de représailles, les membres de ces colosses des rings comme Bret Hart, Lex Luger ou Doink.

● Éditeur : Acclaim
Sortie : décembre



Turbo Toons



Empire Software nous propose un jeu de course pour le moins assez rigolo. Dans Turbo Toons, on a la possibilité de concourir jusqu'à cinq joueurs simultanément grâce au Multitap,ce qui laisse augurer de biens belles parties de rigolade ! Chaque participant choisit son toon préféré parmi les six proposés et selon ses caractéristiques (Yogi Bear, Snagglepuss, Huckleberry Hound, Top Cat, Quick Draw Mc Graw et Hong Kong Phooey), vous disposez de différents pouvoirs : plus de rapidité par exemple ou plus d'ahdérence, etc. Au programme des festivités : bonus disséminés au hasard sur les tracés, un total de quarante courses au cours desquelles apparaissent de nombreux et nouveaux concurrent. Les graphismes sont excellents et la bande sonore est tout à fait sympathique. Marrant tout plein, quoi !



Éditeur : Empire Software
Sortie : janvier 1995

Supergames

Le quatrième salon international de la high-tech de loisirs ouvrira à la Porte de Versailles (hall 7-2) du 30 novembre au 4 décembre 1994. Cette année sera celle du multimédia et du CD-Rom. Le Supergames a pour ambition d'offrir une vue d'ensemble du marché, des jeux vidéo à la création musicale en passant par le montage vidéo. *Banzzaï, Supersonic* et *CD Consoles* y seront présents. Venez voir nos tronches, vous ne serez pas déçus !

ENGAGEZ-VOUS

Les rédactions de *Banzzaï, Supersonic* et *CD Consoles* recherchent des testeurs de jeux (18 ans min.) et des rédacteurs (22 ans mini.) Envoyez votre CV et une lettre de motivation à :

Rédaction en chef de *CD Consoles*, 5–7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

MICHAEL JORDAN ADVENTURE



Avec un drôle de mélange des genres, Electronic Arts et Ocean comptent bien faire de Michael Jordan Adventure un énorme succès. Gageons qu'ils y parviendront car les animations et la maniabilité de Jordan sont tout bonnement hallucinantes. En passant, on note que l'intérêt du jeu n'a pas non plus été oublié. À la fois mélange de plate-forme et jeu de basket, vous contrôlez Michael Jordan à travers de très nombreux tableaux. Pour vous défendre et vous frayer un passage dans les niveaux, vous balancez la balle sur la tronche de vilains monstres vraiment pas beaux : araignées géantes, rats hideux… De temps en temps, et en guise de bonus, votre basketteur retrouve ses bonnes vieilles habitudes de joueurs des playgrounds. Il marque ainsi quelques paniers ici ou là. Les premières versions que nous avons eu le loisir de tester n'étaient jusqu'alors pas encore tout à fait finalisées. La dernière que nous avons eu entre les mains nous a véritablement surpris, tant la différence avec les préversions est importante. Les décors sont superbes et la maniabilité du sprite de Jordan n'est pas en reste. Décidément, c'est à croire qu'Ocean ne fait que des sans fautes !

Éditeur : Ocean – Sortie : début décembre













Concours Michael Jordan Adventure



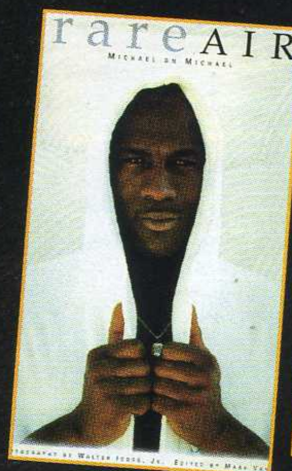
1 • Dans quelle équipe Michael Jordan a-t-il joué lorsqu'il était professionnel ?
a – AS Montélimart
b – Chicago Bulls
c – CSP Limoges

2 • Michael Jordan Adventure est-il ?
a – une simulation de basket ?
b – un jeu de plate-forme ?
c – une simulation de rugby ?

3 • Quel est le plus important sponsor de Michael Jordan ?
a – Adidas.
b – Nike.
c – Danone.

4 • Combien de fois de suite Michael Jordan a-t-il remporté la NBA avec les Chicago Bulls ?
a – 12.
b – 3.
c – 2.

5 • Sur quelle console tourne Michael Jordan Adventure ?
a – VCS 2600.
b – Super Nintendo.
c – Mega Drive.





Les lots à gagner : Premier prix : un livre sur Michael Jordan, des cassettes vidéo de Jordan et trois jeux Ocean. **Du 2e au 200e prix :** un poster de Michael Jordan.

Répondez-nous sur carte postale uniquement, en indiquant votre machine, à : *Banzzaï*, concours JORDAN, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil cedex, France.







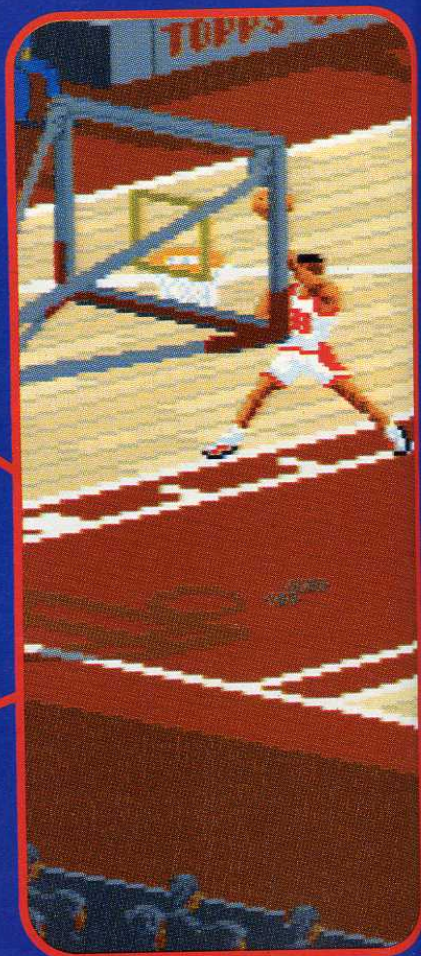


CHICAGO BULLS VERSUS NEW YORK KNICKS ?

NBA Live 95, le fun puissance cinq !











Avec NBA Live 95, préparez-vous à mouiller votre maillot ! Croyez-le si vous voulez : bien au-delà du stade ultime de la jouissance électronique, et plus fou encore que la quatrième dimension, NBA Live 95 peut également se jouer jusqu'à cinq joueurs en simultané. De plus, il permet de diriger les véritables (les incroyables ?) stars des vingt-sept équipes officielles de la NBA. Organisez vous-même des rencontres de rêve en opposant par exemple les célèbres Chicago Bulls aux New York Knicks, ou bien les Charlotte Hornets contre l'impitoyable équipe des Houston Rockets. Vous êtes dorénavant votre propre manager et le seul maître de votre destinée ! Quel plaisir de réaliser une série de *dunks* avec Shaquille O'Neal, Drexler ou Scottie Pippen... À moins que vous ne préfériez un jeu tout en finesse et très collectif avec les classiques passes dans le dos ou en aveugle ? De toute façon, sur les terrains de NBA Live 95, tout est permis. Les programmeurs ont en effet axé l'essentiel de leurs efforts sur le réalisme du jeu. Pourquoi jouer, par exemple, avec deux joueurs lorsque les règles officielles en prévoient cinq ? C'est simple, NBA Live 95, c'est le fun puissance cinq !

HOUSTON ROCKETS VERSUS DETROIT PISTONS ?

Vous allez adorer NBA Live 95 !









NBA Live 95 est la seule simulation de basket qui permet de jouer à un, deux, trois, quatre et même cinq joueurs en même temps grâce au Multitap !

- Les règles officielles de la NBA sont scrupuleusement respectées. NBA Live 95 n'est pas un simple jeu d'arcade, c'est aussi et surtout une simulation !
- NBA Live 95 est la simulation la plus réaliste et la plus jouable jamais réalisée sur console. Même à cinq, les actions restent claires et rapides !
- NBA Live 95 respecte les vrais joueurs de la NBA, leur tête sont d'ailleurs digitalisés et leur style de jeu est scrupuleusement respecté !
- L'utilisation de la 3D isométrique accentue encore davantage le réalisme des actions. Elle garantit un rendu visuel vraiment très impressionnant !
- Lorsque les actions sont belles, il est également possible de les visionner au ralenti. Ne vous en privez pas ! C'est aussi indispensable pour améliorer votre jeu.



NEW JERSEY NETS VS LOS ANGELES LAKERS ?

Sortez une feuille et prenez des notes !



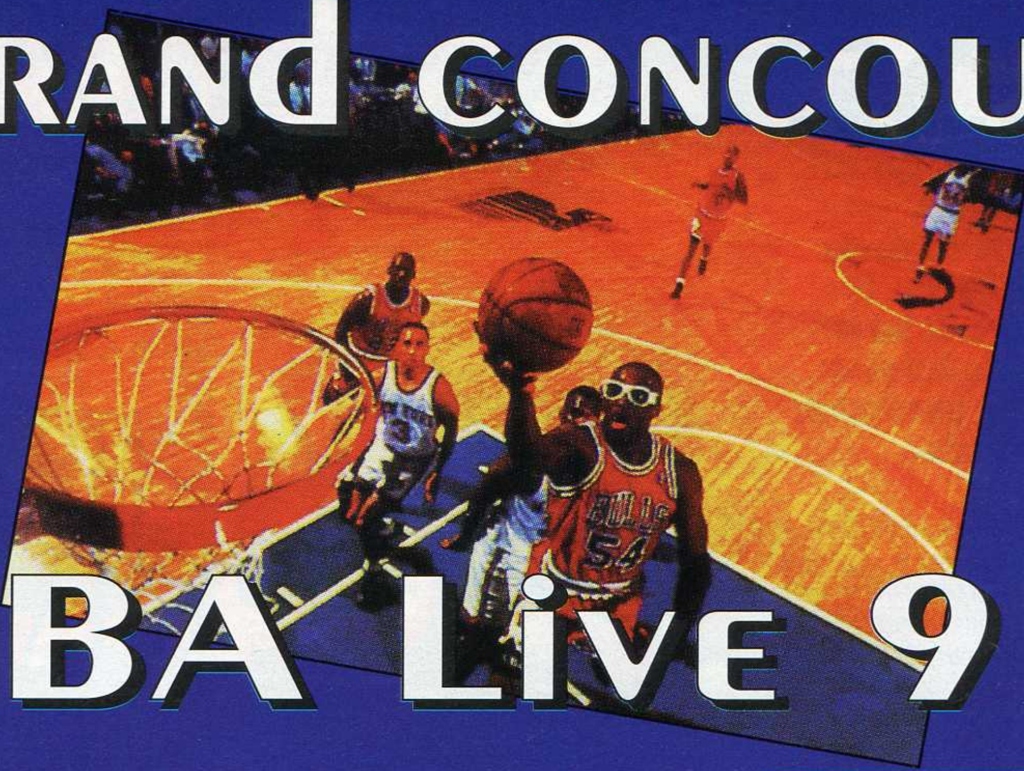






Si vous voulez *dunker* comme des sauvages, faire crisser le parquet et user les semelles de vos baskets, mesurer plus de deux mètres vingt, planer littéralement au-dessus des paniers, chausser un 52 fillette ou, plus simplement, participer, comme s'y vous étiez, au championnat de basket le plus populaire du monde, celui de la NBA ! Le meilleur moyen consiste à se procurer le plus rapidement possible NBA Live 95. C'est la seule simulation de basket qui respecte scrupuleusement les règles officielles de la NBA, tout en offrant un tel plaisir de jeu. Son extrême jouabilité rend NBA Live 95 tout simplement et rigoureusement incontournable !

Grand concours



NBA Live 95



1 • Michael Jordan a raccroché ses baskets pour un autre sport. Lequel ?
a – Le football américain.
b – Le base-ball.
c – Le curling.

2 • Dans quelle équipe joue Charles Barkley ?
a – Charlotte Hornets.
b – Utah Jazz.
c – Phœnix Suns.

3 • En France, combien de temps peut passer un joueur de basket dans la raquette adverse, sans que l'arbitre ne siffle une faute ?
a – Moins de 3 secondes.
b – Moins de 5 secondes.
c – Une demi-heure.



4 • Un match de foot se joue en deux mi-temps. Combien d'interruption connaît le basket américain ?
a – 6.
b – 4.
c – 3.

5 • Dans NBA Live 95, avec combien de joueurs pouvez-vous jouer au minimum ?
a – Un joueur.
b – Deux joueurs.
c – Cinq joueurs

Les lots à gagner :
Premier prix : un ballon, un panier et un jeu Ocean.
Du 2e au 10e prix : un ballon avec un jeu Ocean.

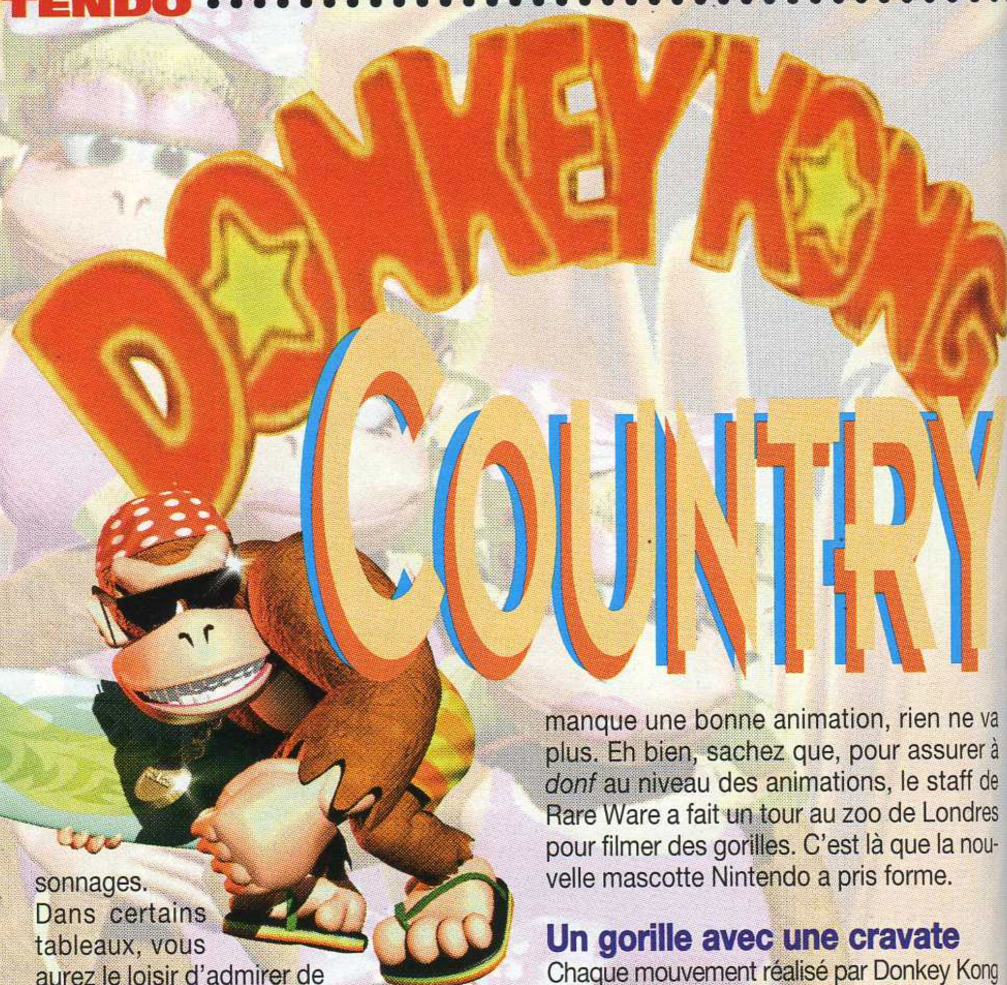
Répondez-nous sur carte postale uniquement en précisant votre machine, à :
Banzzaï, concours NBA, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil cedex, France.





Donkey Kong Country

La huitième merveille du monde est arrivée. Après les pyramides d'Égypte, le Phare d'Alexandrie et les jardins suspendus de Babylone, voici le jeu qui va transformer votre Super Nintendo...



Faites-moi confiance ! Donkey Kong Country est le plus beau jeu de la Super Nintendo. Nintendo a fait un pas de géant dans l'antre des techniques de graphisme utilisées par les éditeurs. Pour ce faire, ils ont tout d'abord modélisé tous les caractères en utilisant la puissance des stations Sillicon Graphics. Les effets de lumière rendus grâce à ce procédé donnent ainsi une impression de réalisme exceptionnelle. Pour peaufiner l'ambiance graphique, les programmeurs de Rare Ware ont mis le paquet sur les décors. La luminosité change en fonction des actions de vos personnages. Dans certains tableaux, vous aurez le loisir d'admirer de somptueux couchers de soleil ou encore de jouer avec des interrupteurs générateurs de lumières rouges et vertes influant sur tous les éléments de votre environnement. Comme on dit dans le métier : les graphismes sont importants mais s'il manque une bonne animation, rien ne va plus. Eh bien, sachez que, pour assurer à *donf* au niveau des animations, le staff de Rare Ware a fait un tour au zoo de Londres pour filmer des gorilles. C'est là que la nouvelle mascotte Nintendo a pris forme.



Comme tous les singes, Donkey peut se balancer d'arbre en arbre grâce à de longues lianes.

Un gorille avec une cravate

Chaque mouvement réalisé par Donkey Kong est des plus réalistes. Il se balance comme un gorille, saute comme un gorille, cogne avec la violence d'un gorille. Bref, c'est un gorille quasiment parfait ! Petit détail, il porte une cravate rouge dans l'éventualité où il rencontrerait sa copine Candy Kong.

LOGITHEQUE

La destinée de Donkey Kong Country étant toute tracée, je ne citerai que les meilleurs jeux de plate-forme sur Super Nintendo. Les plus connus sont Super Mario World, Mickey Mania et Sparkster. Le premier se caractérise par une précision et une recherche sans égales. Le second reste dans le registre pur des jeux de plate-forme, très joli graphiquement. Quant à Sparkster, il met en avant l'action. C'est tout en attendant le prochain Aero the Acro-Bat 2.



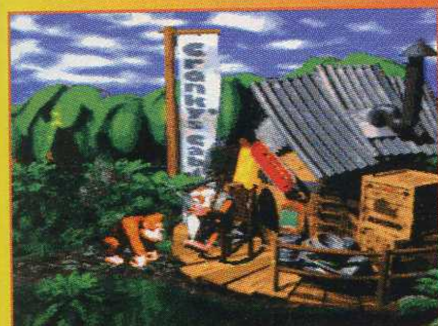
Lorsque vous vous trimbalez dans les cimes glacées des arbres, soyez prudent en ne faisant pas trop de roulades.

LA FAMILLE KONG

Voici la famille de Donkey Kong au complet. Leur rôle : vous aider pendant votre aventure en vous donnant des conseils, en facilitant vos déplacements et en sauvegardant les parties. Diddy Kong est le seul qui vous aide dans les phases de jeu.





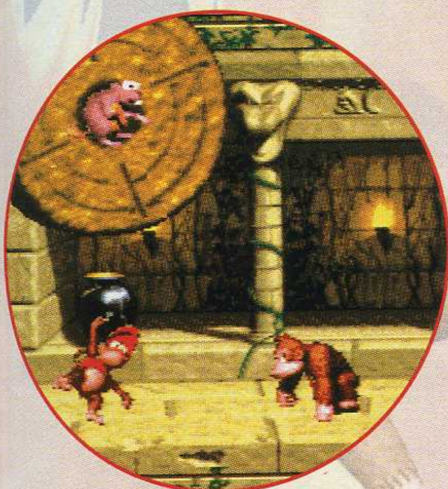




J'en profite pour vous dire que, tout au long de votre périple, vous êtes accompagné par Diddy Kong, un bébé gorille affublé d'une casquette rouge. Donkey et Diddy diffèrent l'un de l'autre par leurs tailles, mais aussi par leurs caractéristiques. Donkey est plus fort, alors que Diddy est souple et agile.

Entraînez-vous !

Des heures d'entraînement acharné, vous apprendront à maîtriser leurs capacités à la perfection. Vos aventures vous donneront l'occasion de rencontrer d'autres individus de la famille Kong. Pour commencer, l'ancêtre Cranky Kong qui vous donne des conseils pour passer les prochains niveaux. Funky Kong et Candy Kong sont plus cools. Eh oui ! sans eux, pas de sauvegardes possibles. Les sauvegardes sont un point important du jeu, car Donkey Kong Country regorge de passages secrets. Il existe trente-trois niveaux normaux pour plus de soixante-dix cachés. Il est donc possible de finir le jeu sans avoir à explorer les moindres détails de chaque



Dans ce monde, les passages secrets sont cachés dans les hauteurs. N'hésitez pas à tenter les plus folles acrobaties.

Secret, secret, secret.

Comme je vous le disais, avec Donkey Kong Country, il va falloir chercher de longues heures tous les passages. Seuls les plus vaillants d'entre vous arriveront à venir à bout des fatidiques 100 %, nécessaires pour entièrement finir le jeu. N'hésitez pas à vous jeter dans le vide pour trouver un ou deux passages secrets.















Au fur et à mesure que vous progressez, le ciel change couleur. Une pointe de réalisme appréciable.

Le sol est très glissant dans les montagnes. Anticipez toujours sur tous vos mouvements les petiots !



niveau. D'où la nécessité de sauvegarder pour revenir sur une partie afin de chercher tous les stages restants.

La relève de Super Mario

Vous l'avez compris, Donkey Kong Country prend la relève de Super Mario World et de ses quatre-vingt-seize niveaux. Pour pimenter l'intérêt de Donkey Kong Country, il est possible de chevaucher des montures *un poquito* marginales. En effet, vos amis de la jungle viennent également à votre aide très fréquemment.

Ainsi, Winky la grenouille, vous permet d'exécuter d'énormes sauts dans les caves du

Encore et toujours des boss !



Pour pulvériser ce castor d'égout, il suffit simplement de lui sauter sur la tête cinq ou six fois.



Contre le vautour de la montagne, il faut esquiver les noix, puis lui donner un mal de crâne.



Attention ! À chaque fois que vous touchez cette abeille géante, elle pique une crise de colère.



Il est de retour, plus rapide, plus fort, plus méchant et plus dur à battre : c'est le castor d'égout.



C'est pas tous les jours qu'un bidon toxique vous attaque ! Il suffit de l'éviter, comme tous ses acolytes.



Apparemment, votre dernière rencontre avec le vautour des montagnes n'a pas été convaincante.



La source de tous vos ennuis : le roi des Kremlins. Faites-lui sa fête pour récupérer vos bananes.



royaume de Donkey. Enguarde, l'espadon, apporte de son côté une meilleure maniabilité à vos personnages dans le *Grand Bleu*. À noter encore que, pour accéder à certains niveau secrets, il est quasiment indispensable de se servir de vos compagnons. D'ailleurs, Donkey Kong Country fait preuve d'une jouabilité vraiment exemplaire. Donkey peut absolument tout faire au millimètre près : nager, sauter, ramper, grimper, courir, frapper et même voler grâce à des tonneaux de poudre à canon. Qui plus est, le jeu est conçu de façon à vous obliger à utiliser, au moins une fois, un de ces pouvoirs de gorille.

Collé aux murs !

Pour rythmer votre sauvage aventure, les programmeurs de Rare Ware ont composé une musique en béton. Si Super Star Wars sur Super Nintendo vous avait déjà laissé bouche bée, Donkey Kong Country vous scotchera littéralement contre les murs. On a la ferme impression de jouer à un jeu sur CD de par la qualité de la musique et des effets sonores. Chaque thème colle parfaitement à son environnement, et tout particulièrement la musique des mondes aquatiques. Donkey Kong Country se révèle

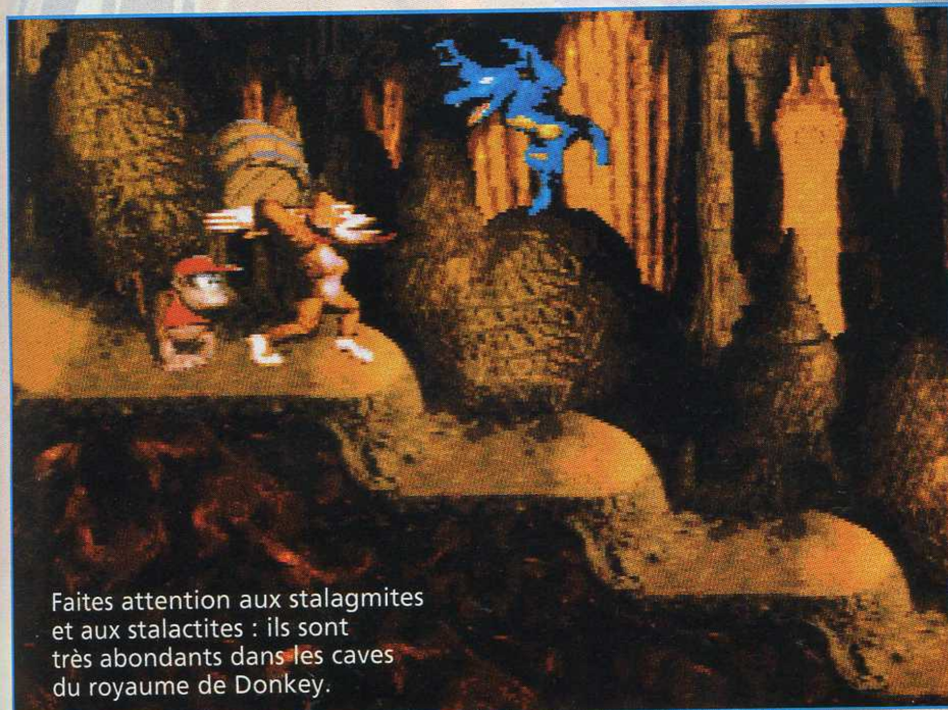
Suite page 31



Certains passages secrets sont, en fait, des énigmes à résoudre. Si vous réussissez, les bonus pleuvent.



Comme quoi Indiana Jones n'est pas le seul à pouvoir faire le fou sur des chariots d'une mine.



Faites attention aux stalagmites et aux stalactites : ils sont très abondants dans les caves du royaume de Donkey.

UNE PRÉSENTATION D'ENFER !

Cette intro cinématographique vous prépare tout de suite au reste du jeu. Le vieux, c'est Cranky Kong. Il a mal vieilli et n'a pas envie de vous entendre jouer de la musique toutes les cinq secondes. Essayez de vous faire pardonner en lui offrant des bananes !









Nos amies les bêtes !

Voici un bref aperçu des bêtes qui vous viennent en aide tout au long de la partie. Chacune d'entre elles a des capacités différentes. Elles vous permettent de trouver des passages tous plus délires les uns que les autres.


Rambi le rhinocéros

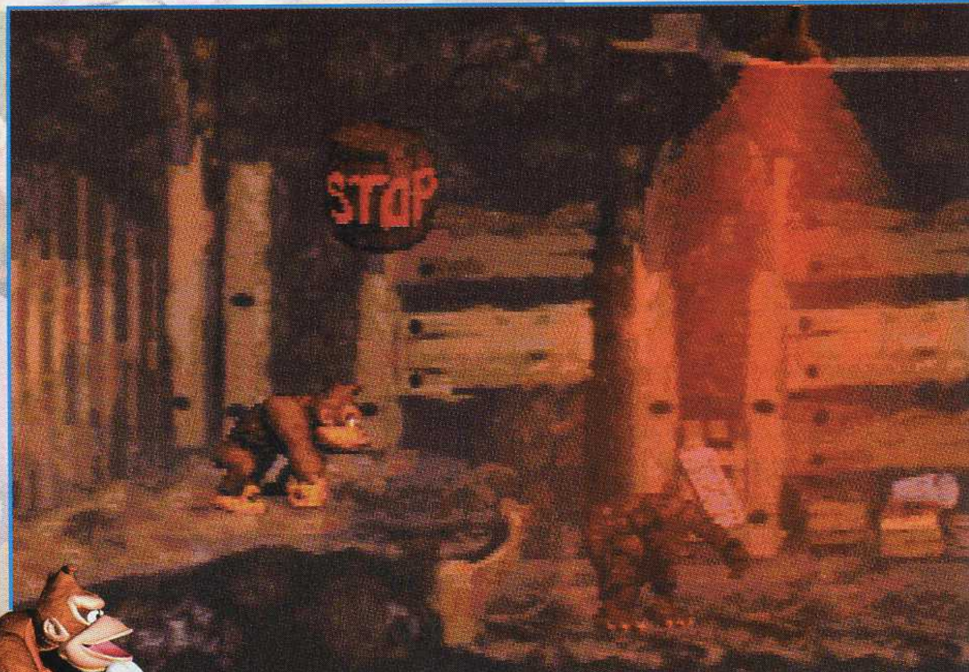

Winky la grenouille


Le perroquet anonyme


Enguarde l'espadon

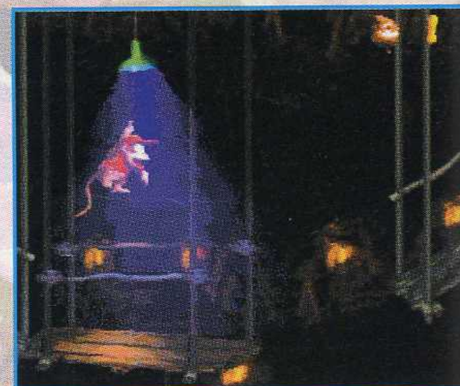


Expresso l'autruche



Dans certains niveaux, les monstres sont invincibles. Seule solution : les figer sur place grâce à des torches




Les lampes des mines donnent des effets de lumière sur vos personnages qui sont merveilleux.


Gare aux méduses et autres habitants de l'océan. Apparemment, ils n'aiment vraiment pas les singes.

Lorsque vous nagez, vos personnages ont une certaine inertie pour mieux recréer une impression de volume liquide...

ainsi être le fer de lance d'une toute nouvelle ère de recherche. Nintendo, qui était resté un peu en retrait ces derniers temps, réagit enfin face à une très vive concurrence. Ces derniers, devenus complètement boulimiques de nouvelles technologies, ont omis de concentrer leurs efforts sur les bécanes existantes.
Pour palier son retard dans le domaine des nouvelles machines, Nintendo ouvre donc, avec sa mascotte des premières heures, de nouveaux horizons sur la Super Nintendo. Ils démontrent ainsi qu'il est possible de faire aussi bien, sinon mieux, avec la bonne vieille Super Nintendo qu'en utilisant des procédés 32 et 64 bits !

Attention : jeu mythique

Pour valoriser Donkey Kong Country par rapport à la concurrence des jeux de plateforme existants actuellement sur le marché des jeux vidéo, Nintendo a adopté une stratégie particulière et novatrice. Face au danger représenté par les nouvelles technologies, ils se sont en effet adressés à une brochette d'éditeurs réputés pour la qualité de leur travail.
Rare Ware, qui est à l'origine de jeux comme les Battletoads sur la Super Nintendo et Snake Rattle and Roll 1 et 2 sur la NES, se sont donc chargés de la programmation. Quant aux graphismes du jeu, c'est tout le savoir-faire de Sillicon Graphics (à qui ont doit déjà les fabuleux effets spéciaux de *Terminator 2* et de *Jurassic Park*) et de Alias (des Canadiens spécialistes de l'image de synthèse) qui a permis de mettre sur pied ce jeu déjà mythique.

Pitt Kong, le roi de la jungle.



Les cristaux de glace dans les caves changent constamment de couleurs grâce à vos reflets.



À l'intérieur même des stages bonus, il existe des salles secrètes. Ici, nous sommes avec Winky, la grenouille.



En plus d'un sol peu praticable, le climat en a aussi après vous. C'est avec prudence qu'il faudra effectuer des sauts.



Une fois le jeu fini, vous aurez tout le loisir de vous reposer jusqu'à la fin de vos jours en mangeant tranquillement vos chères bananes.



Si les décors vous semblent impraticables, sachez que Donkey Kong peut également ramper pour arriver à ses fins.



VIVE LES BONUS STAGES !

Si vous trouvez la plupart des niveaux secrets, ou que vous ramassez les bonus en forme d'animaux, il est ensuite possible de jouer dans des *stages bonus* avec vos amis de la jungle comme Winky, la grenouille.



POUR ou CONTRE

- △ De superbes animations : on s'y croit.
- △ Des graphismes carrément géniaux.
- △ Une musique sensationnelle.
- △ Une jouabilité impeccable.
- ▽ On cherche toujours. Appelez-nous dans cinq ou dix ans.

EN RÉSUMÉ

PLATE-FORME
NINTENDO - 1 À 2 JOUEURS

On n'est pas loin du sans faute. Un jeu à se procurer d'urgence et à utiliser sans modération. Indispensable !

GRAPHISME	98%
ANIMATION	98%
SON	100%
JOUABILITÉ	96%
DURÉE DE VIE	96%
INTÉRÊT	98%

Prix environ 400 F

SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

Quand on sait que la faune rédactionnelle de Banzzaï s'est entraînée deux heures par jour à Street Fighter II, puis à Street Fighter II Turbo, qu'elle a éclaté toutes les autres rédactions de la presse ludique aux cours de deux tournois, on se pose une question : en sera-t-il de même pour Super Street Fighter II ?

En 1992 sort le premier Street Fighter II. À l'époque, il est sans conteste le meilleur jeu de combat jamais réalisé sur console. Un an plus tard, la nouvelle mouture Capcom, Street Fighter II Turbo, fait son apparition. Une nouvelle fois, tous les joueurs crient au miracle ! Beaucoup prétendent même que faire mieux est littéralement impossible. Que nenni ! Super Street Fighter II est converti sur Super Nintendo en ce mois de novembre 1994.

Dans cette nouvelle version, quatre combattants inédits font leur apparition avec, bien sûr, pour chacun, quatre autres décors. Ainsi, Dee Jay, le roi du beat reggae, vous attend sur son terrain, la Jamaïque. Thunder Hawk est d'origine mexicaine. C'est un véritable monstre de plus de 160 kg qui adore écraser tous les adversaires qui lui sont opposés. Fei long connaît par cœur les vieux films de Bruce Lee. Je ne vous cache pas qu'il est passé maître dans les arts martiaux depuis fort longtemps. Cammy, la p'tite dernière, est originaire de Grande-Bretagne. Attention, elle est à prendre avec des pincettes car elle fait partie des bérets rouges. Son but dans la vie : faire de l'ombre à Chun Li.



3615 Konsol, toutes les soluces complètes.

Ces quatre nouveaux compétiteurs débarquent pour détrôner les douze anciens : Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Balrog, Vega, Sagat, M. Bison. Eh oui ! Ils sont toujours là, les vieux de la vieille. Et se retrouver pour se friter la tronche lors d'une autre joute ne leur fait pas peur ! Beaucoup d'entre eux possèdent aujourd'hui des coups spéciaux inédits. Ryu envoie une boule rouge, Vega s'envole dans les airs la griffe en avant, Balrog peut traverser n'importe quel projectile avec son coup de tête sauté... Regardez plutôt les photos en haut des pages, c'est plus parlant. Grâce à ces nouveaux coups spéciaux, la jouabilité est devenue parfaite, je dirais même céleste ! L'intérêt est, lui aussi, proche de la perfection. Tous les combattants possèdent au moins trente coups normaux, trois ou quatre coups spéciaux...



Vega vient de réaliser un terrible <6 hit combo>. T. Hawk est dans les pommes. Il perd le match !

En direct de l'arcade

Si vous êtes un assidu de Street Fighter, vous remarquerez après quelques secondes de jeu que les musiques ont été refaites de *a* à *z* et les digits vocales de *b* à *y* (humour !).

K.-O. AU PREMIER ROUND !



Lorsque vous donnez une série de coups à votre opposant, il s'envole dans les airs, accompagné par de petites étoiles. Il est K.-O. ! Ensuite, il se relève dans un état comateux. Il peut être accompagné par des anges ①, des oiseaux ②, des étoiles ③ ou des têtes de mort ④. Voilà, vous êtes informés maintenant !










Boule de feu
Vous connaissez sûrement tous la boule d'énergie de Ryu...

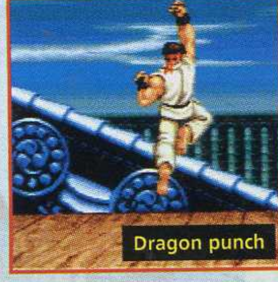
NOUVEAU

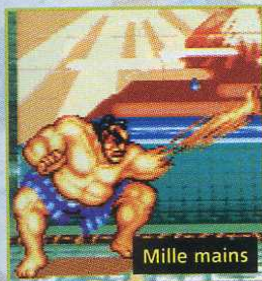
Boule d'énergie rouge
Enflammez votre adversaire avec la boule de feu rouge !


Hélicoptère
Traversez les boules de vos opposants avec l'hélico.

NOUVEAU

Hélicoptère aérien
Et hop : un hélicoptère en l'air, un ! Qui dit mieux ?


Dragon punch
Le Dragon soulève facilement vos adversaires...


Mille mains
Les mille mains pompent, sans aucune difficulté, l'énergie !


Torpille
Une bonne grosse torpille dans la tête et c'est fini.


Super Sumo Press
Coup de poitrine volant avec un coup de fesse en plus.



RYU
Style : karaté. Origine : Japon.
Taille : 1,75 m. Poids : 68 kg.
Né le : 21 juin 1964.
Mens. : 112, 81, 85.
Groupe sanguin : O.



E. HONDA
Style : sumo.
Origine : Japon.
Taille : 1,85 m.
Poids : 137 kg.
Né le : 03 nov. 1960.
Mensurations : 212, 180, 210.
Groupe sanguin : A.

On a vraiment l'impression d'écouter les sons de l'arcade ! Les décors des douze anciens combattants ont également subi quelques changements dans la décoration : chez Ryu, le ciel n'est plus statique ! Désormais, il bouge et il scrolle ! Le vieux chalutier qui amène du poisson frais chez Ken, aux États-Unis, a laissé place maintenant à un superbe et magnifique bateau de sport... Les quatre boss font aussi parler d'eux ! Ils proposent de nouvelles animations pour tous leurs coups normaux. En outre, ils dispo-

Voyage au pays du Soleil-Levant


JAPON




Lorsqu'il s'entraînait sous la tutelle de maître Sheng Long, **Ryu** ne rêvait que d'une chose : devenir le meilleur de tous les combattants. Il y est finalement parvenu, lors du tournoi Street Fighter I. Aujourd'hui, c'est un tout autre but qu'il s'est fixé : vaincre son ennemi de toujours, Sagat.

La salle de bains de E. Honda


JAPON

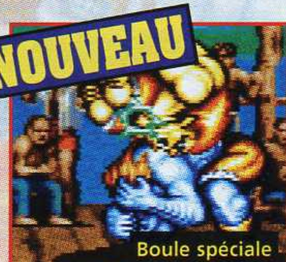



E. Honda n'est pas très content ! Il vient d'apprendre que tous les Street Fighters le considèrent comme un être faible ! Certains pensent carrément qu'il n'est même pas capable de remporter un seul match lors du prochain tournoi. E. Honda est prêt à démontrer le contraire !





La boule horizontale vous rend très vulnérable !



Rebondissez en arrière et roulez-vous en boule.



La boule verticale soulève tous ceux qui vous sautent dessus.



Électrocutez votre adversaire et tentez ensuite de l'enchaîner.

BLANKA

Style : sauvage.
Origine : Brésil.
Taille : 1,92 m. Poids : 98 kg.
Né le : 12 fév. 1966.
Mensurations : 198, 120, 172.
Groupe sanguin : B.

GUILE

Style : combat pur. Origine : USA.
Taille : 1,82 m. Poids : 86 kg.
Né le : 23 déc. 1960.
Mensurations : 125, 83, 89.
Groupe Sanguin : O.



GUILE EST DE RETOUR !

Attendez bien sagement votre rival avec le <Somersault Kick>.

Lancez votre <Sonic Boom> et coincez votre adversaire.

sent d'une vraie fin. Je m'explique : lorsque vous finissez SFII Turbo avec n'importe lequel des quatre boss (Balrog, Vega, Sagat, M. Bison), vous voyez tout le temps la même fin. Capcom a revu cela ! Sagat veut la peau de Ryu, M. Bison regarde le monde tomber dans ses mains, Vega boit un petit verre de champagne... Bref, un petit truc qui donne encore plus envie de terminer le jeu.

Une baston à huit !

Le petit plus de Super SFII est sans conteste l'option <Tournament Battle>. Elle permet à huit joueurs de s'affronter dans un véri-

Suite page 36

Au Brésil : il n'y a que des bons footballeurs !







Blanka a entendu dire que, dans le monde, il existe quinze autres Street Fighters, capables de lui tenir tête en combat singulier. Sans perdre de temps, il s'inscrit au prochain tournoi Street Fighter et espère le remporter sans problème.

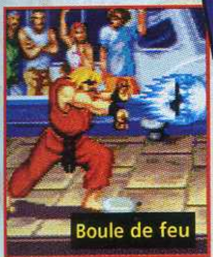
La base militaire de Guile !





Depuis qu'il est revenu de la guerre du Cambodge, Guile n'est plus tout à fait le même. Eh oui, Charlie, son meilleur ami, s'est fait assassiner. Selon certains milieux autorisés, le meurtrier fait office de dernier boss au tournoi des Street Fighters...

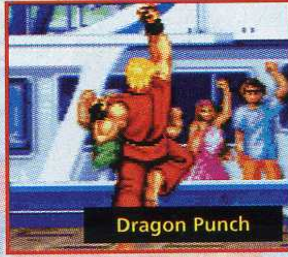




Ken sait aussi envoyer des boules d'énergie pure.



Avec ce nouveau <Dragon Punch>, vous enflammez l'opposant.



Soyez sans pitié et utilisez le petit <Dragon Punch>.



L'hélico de Ken est aujourd'hui plus efficace qu'autrefois.



Surprenez l'adversaire avec l'hélicoptère vraiment aérien.



KEN

Style : karaté.
Origine : États-Unis.
Taille : 1,76 m.
Poids : 76 kg.
Né le : 14 fév. 1965.
Mensurations : 114, 82, 86.
Groupe sanguin : B.



CHUN LI

Style : kung-fu.
Origine : Chine.
Taille : 1,70 m
Poids : tenu secret.
Née le : 01 mai 1968.
Mens. : 88, 58, 90.
Groupe sanguin : A.

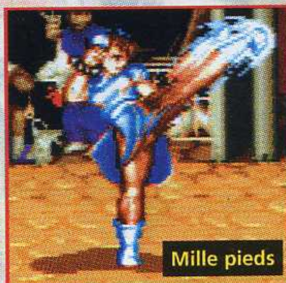


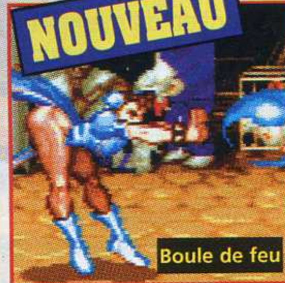
L'hélicoptère traverse bien les boules.



Vous pouvez utiliser votre hélico dans les airs.

Les <mille pieds> sont très efficaces en enchaînement ! Mais Chun Li a fait de la danse classique.





La boule de Chun Li est étrange, vous le constaterez assez tôt ! Elle a une manière bien à elle de les faire.

Visitez les côtes californiennes !






Lorsqu'il ne fait pas de shopping avec sa petite amie Eliza, **Ken** marave tous les autres combattants du monde en combat singulier. Pour se perfectionner, il a décidé de participer au tournoi Street Fighter et de démolir son ennemi de toujours, Ryu. Il se dit : « Si je bats Ryu, Maître Sheng Long sera fier de moi. Je deviendrai alors son successeur. » Cela fait des mois et des mois qu'il se concentre.




Depuis sa plus tendre enfance, **Chun Li** pratique les arts martiaux dans un cirque mongolien de Oulan Bator. Elle espère venger son père qui, en 1982, s'est fait assassiner par le démoniaque et abominable M. Bison. Son arme la plus terrible : les <mille coups de pied> ! Mais résistera-t-elle aux avances répétées de Sagat qui est amoureux d'elle et qui rêve de l'épouser.

Les rues de Chine sont pleines de vélo !




Marteau pilon

Le <marteau pilon> enlève un tiers d'énergie.


Lariat

Traversez tous les projectiles avec la corde à linge.


Super Lariat

On ne peut plus éviter les balayettes avec la <tournette russe>.


NOUVEAU
Crêpe russe N°1


NOUVEAU
Crêpe russe N°2

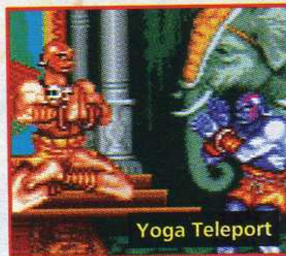
Lorsque vous effectuez ce coup de très près, vous saisissez l'opposant. Et, de loin, vous le retournez dans les airs comme une crêpe.


Yoga Fire

Enflammez votre opposant avec le <Yoga Fire>.


Yoga Flame

Vous ne connaissez pas la brochette de Dhalsim ?


Yoga Teleport

Embrouillez tout le monde avec le <Yoga Teleport>.

ZANGIEF

Style : lutte. Origine : ex-URSS.
Taille : 2,11 m. Poids : 115 kg.
Né le : 01 juin 1956.
Mensurations : 163, 128, 150.
Groupe Sanguin : A.

table tournoi ! Autre option du même style, le <Group Battle>. Vous choisissez quelques persos (huit au maximum), votre partenaire aussi et les combats commencent. Celui qui gagne le plus de batailles est déclaré vainqueur et le perdant, tout simplement, pleure sa mère (la vie n'est pas toujours rose) !

Suite page 39

DHALSIM

Style : yoga. Origine : Inde.
Taille : 1,76m (variable)
Poids : 48 kg (variable).
Né le : 22 nov. 1952.
Mensurations : 107, 46, 65.
Groupe Sanguin : O.

Entrez dans l'usine de M. Zangief !

Pour se prouver qu'il est le meilleur lutteur du monde, **Zangief** a décidé de participer au tournoi Street Fighter. Grâce à des techniques mystiques et à une force démesurée, il est certain de remporter tous ses combats. On se demande s'il connaît la force de ses rivaux... Depuis qu'il a fait un stage au cirque Zingaro, il est capable de toutes les acrobaties les plus périlleuses et les plus mortelles.







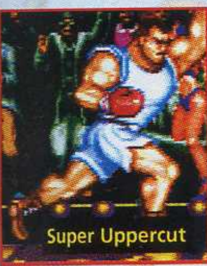
L'Inde, berceau du combat spirituel !



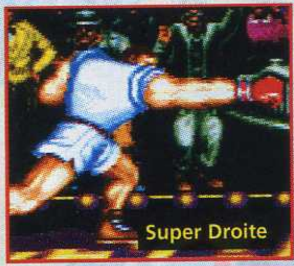




Dhalsim est sans aucun doute le plus étonnant de tous les Street Fighters de l'univers. À force d'entraînement, il est parvenu à maîtriser son corps d'une manière exceptionnelle : il allonge ses bras, sa tête, ses pieds et sa... sans le moindre problème. La dernière épreuve qu'il doit passer est tout de même plus compliquée : démontrer que le pouvoir de l'esprit est bien le plus fort !


Super Uppercut

Foncez sur l'adversaire avec l'uppercut ultime !


Super Droite

Une bonne droite dans les dents et le combat est fini.


Turning Punch

Restez appuyé sur les boutons de poings et relâchez...



Coup de tête volant

Traversez toutes les boules d'énergie avec votre coup de tête !




Roulade

La roulade enchaîne facilement l'adversaire.



Flip trois pieds

Appuyez sur les trois boutons de pieds.



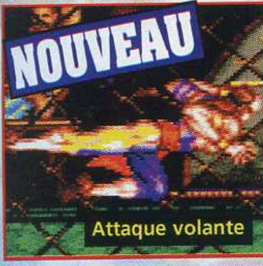
Flip trois poings

Fuyez avec le flip trois poings. Efficace, non ?



BALROG

Style : boxe.
Origine : États-Unis.
Taille : 1,98 m.
Poids : 102 kg.
Né le : 04 sept. 1968.
Mensurations : 120, 89, 100.
Groupe sanguin : A.

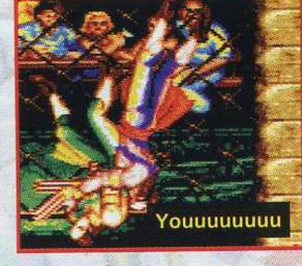


Attaque volante

Vega s'envole dans les airs la griffe et les dents en avant...


Barcelona Attack

Envolez-vous et retombez en frappant avec vos griffes acérées.


Youuuuuuuu

Rebondissez contre le mur. Ensuite, saisissez votre rival.



VEGA

Style : inconnu.
Origine : Espagne.
Taille : 1,86 m.
Poids : 72 kg.
Né le : 21 jan. 1967.
Mensurations : 121, 73, 83.
Groupe sanguin : O.

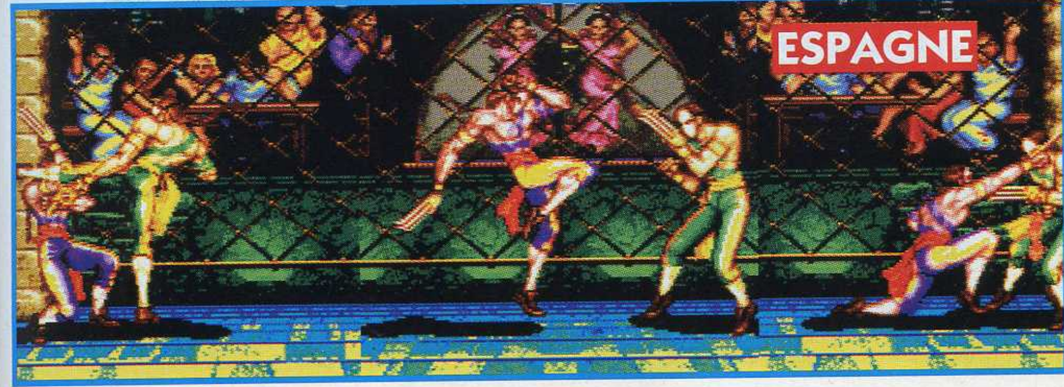
Fiancez-vous à Las Vegas !




Balrog a besoin de quelques sous pour financer son nouveau championnat du monde de boxe. Eh oui, depuis qu'il n'est plus le maître incontesté, il traverse une période trouble. Il tente d'arranger cela en participant au tournoi où se réunissent tous les plus grands Street Fighter du monde ! Sa maman est très fière de lui, même si elle trouve qu'il prend trop de risque et trop de coups.



Allez dansez à la taverne de Vega !






Vega adore se faire des masques au concombre pour conserver son éternelle beauté. Il surveille sans arrêt sa ligne et se regarde tous les matins dans sa glace. Il pense que seuls les beaux combattants ont une chance de remporter la finale du grand tournoi Street Fighter... C'est aussi le chouchou des jeunes filles. Il reçoit un courrier très volumineux chaque jour. On ne lui connaît pas de fiancée.



SAGAT

Style : boxe thaï
Origine : Thaïlande.
Taille : 2,26 m.
Poids : 78 kg.
Né le : 02 juillet 55.
Mensurations : 130, 86, 95.
Groupe sanguin : B.



M. BISON

Style : spécial
Origine : inconnue.
Taille : 1,82 m.
Poids : 80 kg.
Né le : 17 avril 45.
Mensurations : 129, 85, 91.
Groupe sanguin : A.



Tiger Knee

Le coup de genou a quelque peu changé. Vous verrez bien...



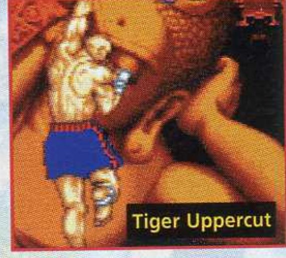
Tiger bas

Avec le <Tiger bas>, vous obligez votre opposant à sauter.



Tiger haut

Sagat peut aussi envoyer des <Tiger> en haut. Spectaculaire !



Tiger Uppercut

Sagat soulève ses adversaires avec le <Tiger Uppercut>.



Torche

Enflammez tous ceux qui osent s'opposer à vous...



Double Kick

L'adversaire tombe lorsque vous employez le <Double Kick>.



Attaque volante

Prenez votre envol et frappez avec vos mains ouvertes.

M. Bison n'hésite pas à nettoyer ses belles bottes en cuir sur la tête de ses adversaires



Rebondissage n° 1



Rebondissage n° 2

Après avoir ciré ses jolis bottes, M. Bison se dirige dans les airs et lui donne un méchant coup de poing...

Thaïlande, pays de la boxe thaï







Depuis maintenant quatre longues années, **Sagat** s'entraîne sans relâche. Avec ses nouvelles attaques spéciales, il espère terrasser son ennemi de toujours, Ryu, le Japonais, lors du tournoi nouveau Street Fighter. Comme dit le proverbe, à la fin, il ne peut en rester qu'un... Sagat est bien décidé à être celui-là. En tout cas, c'est la promesse qu'il a faite à sa pauvre maman, sur son lit de mort...

Le repaire du boss final n'attend plus que vous





M. Bison est le tout dernier combattant que vous affrontez au grand tournoi Street Fighter. Il est réputé et craint pour ses attaques spéciales, dites irréalisables, et pour son sang-froid. On se demande s'il arrivera à le conserver, lorsqu'il saura que Guile, Chun Li et T. Hawk ont retrouvé sa trace. M. Bison suit un régime végétarien et évite de boire des boissons contenant de la caféine.



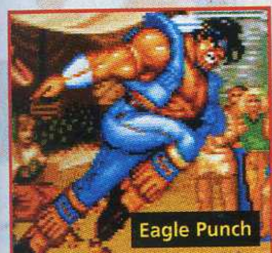


Le <Dragon Kick> est aussi efficace que le <Dragon Punch> de Ken...



Utilisez une première fois ce coup. Si vous atteignez votre adversaire, vous pouvez le toucher encore deux fois suite... Il ne reviendra pas de sitôt pour vous chercher des noises.





Personne ne pourra plus vous sauter dessus désormais !



Pendant votre saut, appuyez sur les trois boutons de poings...



Ce coup spécial est plus puissant que le <marteau pilon> de Zangief.



FEI LONG

Style : kung-fu.
Origine : Hong Kong.
Taille : 1,72 m.
Poids : 60 kg.
Né le : 23 mai 1969.
Mensurations : 108, 76, 80.
Groupe Sanguin : O.

Suite de la page 36

Le dernier tableau d'options vous permet encore de régler le mode de difficulté (contre l'ordinateur) et de changer tous les emplacements de vos boutons pour obtenir la configuration parfaite et idéale.
C'est vraiment le top des tops des jeux de baston ! Avec tous ces arguments, vous ne

T. HAWK

Style : gros bill.
Origine : Mexique.
Taille : 2,30 m. Poids : 162 kg.
Né le : 21 juillet 1959.
Mensurations : 144, 98, 112.
Groupe Sanguin : O.

Affrontez la réincarnation de Bruce Lee !

Lorsqu'il était jeune, **Fei Long** passait son temps à regarder les films de Bruce Lee à la télévision. Il les a tous vu plusieurs fois. *Opération Dragon* est même son préféré. Aujourd'hui, il est un grand maître des arts martiaux et s'entraîne tous les jours pour devenir le meilleur. Il a appris, par hasard, qu'un tournoi mondial réunit tous les plus grands lutteurs du monde... Son rêve le plus cher : être acteur.







Les rues mexicaines aux heures de pointe







T. Hawk est un géant de 2,30 mètres (plus grand même que le géant vert, et c'est peu dire !). Il n'a qu'une seule obsession dans la vie : tuer, de ses propres mains, l'affreux personnage qui a entièrement détruit son village natal. Il paraît même que ce mystérieux individu se cache parmi les Street Fighters... Ceci explique donc sa présence dans le tournoi.



Envoyez une <boule de feu> similaire à celle de Guile...



Appuyez rapidement sur un bouton de poings...



Le <Double Kick> traumatise sans aucun problème !

DEE JAY

Style : kick boxing.
Origine : Jamaïque.
Taille : 1,84 m.
Poids : 92 kg.
Né le : 31 oct. 1965.
Mens. : 130, 89, 94.
Groupe Sanguin : AB.

NOUVEAU PERSONNAGE



La belle Anglaise s'envole dans les airs et frappe avec les pieds.



Cammy frappe deux fois avec ce coup de poing. Elle traverse les boules.



Pour réaliser son coup spécial Cammy rase le sol.

NOUVEAU PERSONNAGE

CAMMY

Style : close combat.
Origine : Angleterre.
Taille : 1,64m.
Poids : 46 kg.
Née le : 6 jan. 1974.
Mensurations : 86, 57, 88.
Groupe Sanguin : B.

pouvez plus douter : Super SFII est le jeu de baston de l'année. Il détrône sans aucun problème Dragon ball Z 2, qui n'est pourtant pas le premier venu dans le domaine !

On frôle la perfection !

Grâce à une réalisation choc, une intro décapante, quatre nouveaux personnages et des coups spéciaux inédits, on frôle vraiment la perfection. Je dis bien on frôle la perfection, car sachez d'ores et déjà qu'un nouveau Street Fighter est prévu sur console. Il s'agit de Super SFII X, le dernier hit de l'arcade... Sans parler de l'arcade qui verra prochainement débarquer Super Street Fighter : the Movie, en même temps que le film dans les salles. Avec le film, deux nouveaux personnages sont annoncés, comme le capi-

Ça swingue et ça danse en Jamaïque !





Quand **Dee Jay** ne se bat pas, il écoute de la musique à longueur de journée, allongé confortablement sur la plage de sa ville natale. Ses chanteurs préférés sont très nombreux : il avoue un petit faible pour Madonna, mais Bruce Springsteen ne lui déplaît pas... Dee Jay pratique depuis sa plus tendre enfance le kick boxing, dans l'optique de remporter le grand tournoi des Street Fighters !



En Angleterre, il y a des jolis oiseaux !







Cammy fait partie des bérets verts britanniques. Elle recherche des personnes susceptibles de lui donner des informations sur son passé. Eh oui, il y a maintenant quelques années, elle a eu un terrible accident, qui lui a fait perdre la mémoire. Elle s'engage dans le tournoi car, d'après certaines rumeurs, quelqu'un peut lui fournir des renseignements sur sa vie passée !

TREIZE HIT COMBO !

Beaucoup de joueurs qui débutent à Street Fighter se demandent comment réaliser un <combo>. C'est tout simple ! Vous avez trois possibilités : la première consiste à donner deux coups normaux, sans laisser à l'adversaire le temps de se protéger. La seconde solution est plus efficace, mais plus compliquée. Vous donnez tout d'abord un coup normal, suivi d'un coup spécial (ou le contraire). Enfin, dernière possibilité, vous enchaînez deux coups spéciaux (deux <boules de feu> avec Ryu, par exemple !).



Pour le moment, nous n'avons réussi qu'un enchaînement de treize coups ! On espère faire rapidement quatorze dans les semaines à venir.

AU FEU, AU FEU LES POMPIERS

Lorsqu'un bonhomme se mange un <Yoga Fire> de Dhalsim (debout, dans les airs, ou assis... bref, dans toutes les positions possibles), Vous le voyez enflammé d'une façon complètement différente. Pareil avec le <Dragon Kick> de Fei Long, le grand <Dragon Punch> de Ken... C'est assez sympa comme nouveauté ! Merci, Monsieur Capcom !







LES MESSAGES

Si vous ne connaissez pas Super Street Fighter en arcade, vous serez surpris la première fois que vous jouerez sur console. Par exemple, lorsque vous enchaînez votre adversaire, un petit message apparaît. Il indique le nombre de coups que l'adversaire a encaissés sans pouvoir réagir. D'autres messages apparaissent en cours de jeu... vous les découvrirez bien assez vite !



B : petit pied.
A : moyen pied.
R : gros pied.
Y : petit poing.
X : moyen poing.
L : gros poing.

L'ARME FATALE

taine Swanda (ce n'est pas encore définitif). Ce jeu devrait bénéficier également d'une animation cinématographique comme Mortal Kombat et Primal Rage. Bref, que de bonnes nouvelles. Au fait, je n'ai pas signalé que Super SFII occupe 32 Mb : bravo encore à Capcom, car c'est peu pour un jeu d'une telle qualité. Je n'ai plus qu'une chose à dire : vive Street Fighter, pour les siècles des siècles ! Fight !

Dav, le fighter de l'apocalypse.



LOGITHEQUE

Les jeux de baston sont légion sur Super Nintendo. Vous avez les Street Fighter, Fatal Fury, Tortues Ninja, Art of Fighting... Ils sont tous de bonne facture mais n'arrivent tout de même pas à la cheville de Super Street Fighter II.

POUR ou CONTRE

- △ Les musiques qui ont été améliorées !
- △ Des tas de petits détails dans les décors.
- △ Des tonnes et des tonnes d'options.
- ▽ Y en a pas, même en cherchant beaucoup !

EN RESUME

BEAT'EM UP
CAPCOM - 1 À 2 JOUEURS

Super Street Fighter II est de loin le meilleur jeu de combat sur consoles. Vous devez absolument vous le procurer !

GRAPHISME	96%
ANIMATION	97%
SON	93%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	99%
INTÉRÊT	98%

Prix environ 550 F

Street Racer

Street Racer est un nouveau jeu de course de Ubi soft. Inspiré de Mario Kart, cette version se veut beaucoup plus méchante. Les pilotes sont en effet plus proches des combattants de Street Fighter que de Yoshi ou Luigi.

Avec d'autres hits comme Zelda III ou Street Fighter II, Mario Kart est sans conteste un jeu qui a marqué son époque. Les programmeurs de chez Vivid Image l'ont si bien compris qu'ils ont imaginé un cocktail explosif. Pourquoi ne pas reprendre le principe de Mario Kart, c'est-à-dire des courses de voitures complètement délirantes, assaisonnées de baston avec des personnages façon Street Fighter ? Banco ! L'idée est excellente, mais suffit-elle à faire un bon jeu ? La réponse au prochain numéro… Non, je ne vais pas vous faire languir plus longtemps.

Des circuits et des hommes

Street Racer met en scène huit pilotes complètement barges. Leur passe-temps favori consiste à se mesurer sur tous les circuits du monde. Leurs voitures correspondent tout à fait à leur personnalité dérangée. Par exemple, Helmut Von Pointnegger est un baron allemand réputé pour sa virtuosité à

LOGITHEQUE

Soyons clair : à part Mario Kart, on a du mal à imaginer un autre concurrent à Street Racer. Même principe de jeu, même représentation, mêmes qualités. Cependant, Street Racer apporte un plus : les parties à quatre. Il est cependant difficile de trancher entre les deux. Au niveau de la créativité, la médaille revient sans aucun doute à Mario. On peut en effet reprocher à Ubi Soft de n'avoir pas privilégié l'originalité. Mais le plaisir de jeu est réel, alors inutile de se poser trop de questions et profitons de l'aubaine pour nous éclater deux fois plus !



Avec l'option <custom championship> vous pouvez créer vos propres compétitions. À vous de choisir les circuits désirés et leur succession dans le championnat.





Le circuit d'Hodja se situe à Istanbul. Sa piste est pavée et tortueuse. Observez bien son tracé car il possède de nombreux raccourcis !

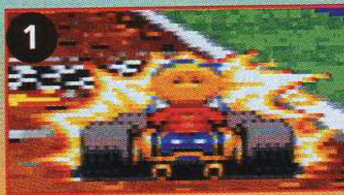


Les grands espaces africains sont propices aux « tirages de bourre ». Dans ce décor, seules les termitières viennent rompre un peu la monotonie du paysage. Dans la savane, la nature a su rester sauvage, vous aussi !

POING



1



NITRO



2



Nom HODJA
Âge 4003 ans
Pays Turquie



- Point fort : la tenue de route.
- Point faible : la défense.
- Armes spéciales : ❶ champ de force magique et ❷ le tapis volant.
- Commentaire : Hodja est un très vieux magicien (il n'y a qu'à voir son âge) mais c'est un adversaire redoutable lorsqu'il tient un volant. Son véhicule tient plus du tapis volant que de la voiture de course.

LES FOUS DU VOLANT

POING





NITRO





Nom : BIFF
Âge : 19 ans
Pays : Etats-Uniss



- Point fort : l'attaque.
- Point faible : la défense.
- Armes spéciales : ❶ les roues de semi-remorque et ❷ le coup du pit-bull enragé.
- Commentaire : Biff ne se sépare jamais de sa batte de base-ball. C'est un charmant garçon à condition de rester loin de lui.



Voici le terrain de jeu de Frank : un cimetière sordide, dans l'ombre d'une maison hantée. Faites attention aux portions bosselées et remplies de gravillons, la tenue de route est ici un élément important.

piloter de vieux coucous de la Première Guerre mondiale. Son bolide peut ainsi se transformer en triplan et prendre les airs pour un vol plané.
Tous les concurrents possèdent un véhicule particulier avec deux armes spéciales. Cependant, tous ont en commun une option <nitro> qui permet d'accélérer comme une fusée pendant un bref instant. Puisque nous en sommes encore aux présentations, laissez-moi vous introduire rapidement les autres fondus.
Voilà Hodja Nasreddin le Turc, le Japonais Sumo San, l'Australienne Surf Sister, Suzulu le sorcier africain, Frank Instein – le petit frère de la créature du docteur Einstein qui vient du fin fond de la Transylvanie –, Raphaël est italien et, enfin, Biff vient d'Amérique. Au début d'une course, on vous demande d'incarner l'un de ces allumés.

Une petite démonstration ?

Chacun possède des caractéristiques différentes basées sur la vitesse, la maniabilité, l'accélération, la défense et l'attaque. En plus, le véhicule du pilote sélectionné est affiché avec une petite démonstration de ses capacités. Bien évidemment, chacun des ces cinglés possède des points forts et des points faibles. À vous de prendre le pi-

POING





NITRO





Nom : FRANK
Âge : 100 ans
Pays : Transylvanie



- Point fort : l'accélération.
- Point faible : la vitesse.
- Armes spéciales : ❶ le monstre hurleur et ❷ la chauve-souris démoniaque.
- Commentaire : la voiture de Frank ressemble assez à un cercueil sur quatre roues. Avec elle, notre ami roule à tombeau ouvert ! Avec elle, vous aurez un pieds dans la tombe.

POING





NITRO





Nom : HELMUT
Âge : retraité
Pays : Allemagne



- Point fort : la défense.
- Point faible : l'attaque.
- Armes spéciales : ❶ scies circulaires et ❷ vol plané en triplan.
- Commentaire : Helmut est un vieux guerrier habitué à tirer sur tout ce qui bouge. Son engin est difficile à maîtriser mais une fois en main c'est une arme redoutable. Il profite de sa capacité à planer pour griller ses adversaires.









Nom
RAPHAEL
Âge
24 ans
Pays
Italie



- Point fort : la vitesse.
- Point faible : l'accélération.
- Armes spéciales : ❶ la stéréo étourdissante et ❷ les spots de la disco infernale
- Commentaire : Raphaël est un play-boy macho. Ses éternelles lunettes de soleil sur le nez, il ne roule qu'en décapotable. Son autoradio lui sert pour se débarrasser de ses adversaires en les assourdissant de disco italienne. Une horreur !

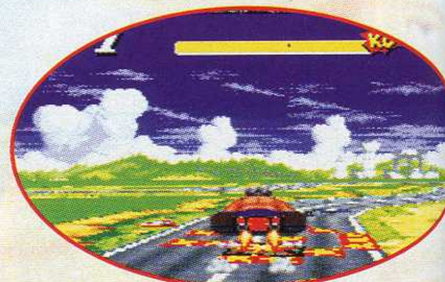


Helmut vous reçoit chez lui : un vieux terrain d'aviation à l'abandon. Il s'agit du circuit le plus « facile » car les trajectoires sont bien délimitées. À vous de faire preuve de ténacité pour en venir à bout.

lote le plus à l'aise sur chaque circuit. Pour un circuit tortueux, mieux vaut une voiture qui tienne la route et qui dispose de bonnes accélérations.
Le plus important n'est pourtant pas là. Non, le plus fou, c'est que vous pouvez jouer à plusieurs. O.-K., mais Mario Kart le fait aussi, me direz-vous. Sauf qu'il se contente de deux joueurs alors que Street Racer donne la possibilité de s'éclater à trois ou quatre. Et ce, sans aucun ralentissement. Vous imaginez l'exploit ! Pour cela, vous devez posséder le Multitap qui permet de brancher plusieurs paddles sur votre console.

Dans le feu de l'action

À plusieurs, l'écran se divise en quatre bandes de taille identique. Il faut avouer que l'horizon est coupé et que la vision de la piste s'en ressent un peu, mais je vous assure que l'on oublie vite ce détail lorsqu'on est dans le feu de l'action. De plus, Street Racer vous offre deux modes de jeux supplémentaires. Il y a tout d'abord le mode <rumble> qui se déroule dans une arène de taille réduite. Le jeu consiste à se débarrasser des concurrents en les précipitant dans le vide. Si vous



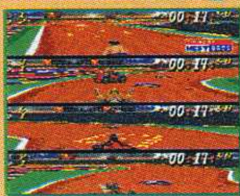
Les bords de mer italiens sont agréables à visiter mais, quand il faut conduire le plus vite possible, cela devient problématique. Il faut faire preuve de grands talents de pilote pour ne pas se payer un palmier tous les cent mètres.



L'Australie vous accueille à bras ouverts. Ici, le choix est simple : combattre pour essayer de vaincre ou périr dans la gueule d'un requin. N'oubliez pas que les voitures ne sont pas faites pour rouler sous l'eau.

Le MODE quatre joueurs

Les courses à quatre sont délirantes. Le plus incroyable, c'est que le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.



Le mode <rumble> à quatre vous réserve de belles émotions. Attention à ne pas être victime de votre fougue.











Nom
SUMO SAN
Âge
Inconnu
Pays
Japon



- Point fort : la tenue de route.
- Points faibles : l'accélération et la défense.
- Armes spéciales : ❶ le sumo splash et ❷ le choc électrique.
- Commentaire : Sumo San vient du futur. Sa voiture possède des gadgets technologiques très sophistiqués. Cet ancien champion de sumo n'est pas handicapé par son poids, au contraire, il s'en sert comme arme. Avec lui vos adversaires ne feront pas le poids.









Nom
SUZULU
Âge
40 ans
Pays
Afrique

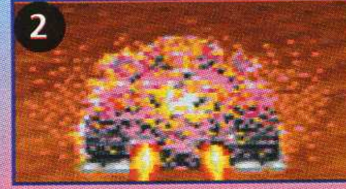


- Point fort : l'attaque.
- Point faible : la défense.
- Armes spéciales : ❶ les lances du sorcier et ❷ la charge du rhino-féroce.
- Commentaires : la voiture de Suzulu est totalement écologique. Elle est faite à partir de branches d'arbres, de pierres et de peaux de rhinocéros. Il n'hésitera pas à utiliser son gri-gri sur vous si vous tentez de le dépasser.









Nom
SISTER SURF
Âge
malpoli !
Pays
Australie



- Point fort : la tenue de route.
- Point faible : pas vraiment !
- Armes spéciales : ❶ les coussins gonflables et ❷ le parfum d'extase à l'essence de rose.
- Commentaire : Yaaaooooh ! Surf est la seule fille de la bande. Elle est pulpeuse, blonde et bronzée. Lorsque les hommes l'aperçoivent, ils perdent aussitôt les pédales. Pratique dans une compétition pour éliminer la concurrence !

souffrez du vertige, essayez plutôt le mode <soccer>. Il s'agit d'un football classique où on pousse le ballon à l'aide de sa voiture. Ici tous les coups sont permis et de toutes façon il n'y a pas d'arbitres !

Le fun à chaque virage

Enfin, si malgré sa richesse le jeu vient à vous lasser, il vous reste à découvrir l'option <custom cup> qui vous laisse une totale liberté pour modifier les courses. Avec ce tableau, il est possible de tout paramétre. Street Racer est plus qu'un bon jeu, c'est une réussite.

Qui plus est, le jeu est agrémenté de musiques et de bruitages très sympathiques. La jouabilité est excellente, la rapidité et la fluidité sont parfaites. Le fun est au rendez-vous à chaque virage, sans parler des parties que vous pourrez vous faire entre copains. Cette fin d'année s'annonce difficile car il va falloir choisir parmi un tas de bons jeux. Nul doute que celui-ci en fait partie. Je souhaite pour vous que Street Racer soit au pied de votre sapin le soir de Noël !

Longan



Seuls les États-Unis peuvent offrir des courses démentes dans des stades bourrés à craquer. Les consignes de course au pays de Biff sont radicales : accélérateur à fond et « lattages » en cascade.

POUR ou CONTRE

- △ La jouabilité est fantastique.
- △ La diversité des pilotes et de leur voiture.
- △ Les différents modes.
- △ La possibilité de jouer à quatre.
- ▽ Le manque d'originalité par rapport à Mario Kart.



EN RESUME

COURSE AUTO
UBI SOFT - 1 À 4 JOUEURS

Street Racer est un sérieux concurrent de Mario Kart. Les deux sont indispensables à tous les passionnés de courses.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	92%
SON	87%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	90%

92% INTÉRÊT

Prix environ 500 F

BLACKHAWK

Avec Flashback et Another World, Delphine Software a marqué de son empreinte la petite histoire des jeux vidéo. Un juriste parlerait même de précédents. Comme je possède le papa et la maman, dans la même famille, je demande le petit dernier : Blackhawk !

Vous êtes Kyle Blackthorne, fils du roi Vlaros et héritier du trône d'Androthi. Vous étiez promis à un bien bel avenir jusqu'à ce que Sarlac et ses troupes d'élite envahissent le royaume, chassent votre famille et assujettissent la population. Bien des années après un exil forcé, et une fois adulte, Kyle n'a plus qu'une idée en tête : chasser Sarlac et ses guerriers Ka'dra' Suul de son royaume. L'époque dans laquelle se déroule cette aventure est une sorte de mélange entre l'héroïc-fantasy et un futur apocalyptique. Les montres ne sont pas sans rappeler ceux du plus connu des jeux de rôle, Dungeons & Dragons (la plupart ressemble d'ailleurs à des orcs). La technologie est à un stade beaucoup plus avancée : les armes à feu sont monnaie courante et les esclaves de Sarlac utilisent des marteaux-piqueurs lasers. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'ambiance est assez étrange. Une fois créés, les jeux comme Flashback ou Another World ouvrent la voix à un genre nouveau que d'autres se contentent de suivre. Ils misent ainsi sur des concepts qui ont déjà prouvé toutes leurs qualités. Blackhawk fait parti de ces derniers, un brin d'opportunisme et un zeste de surf sur la vague du succès.



Les plantes, carnivores ou non, n'aiment pas les bombes incendiaires.





Entre deux rafales d'Uzi, il est toujours possible de tailler une bavette en passant : les esclaves vous délivrent toujours de bonnes informations.





Une trappe n'est jamais bon signe, soit elle fait apparaître une mitrailleuse lourde, soit une légère... ce qui est toujours une mitrailleuse.

Vous l'aurez compris, même s'il a le mérite d'être très bien réalisé, Blackhawk ne fait pas preuve d'une originalité fulgurante. Comme Flashback et Another World, la technique utilisée est celle du rotoscoping, qui consiste à filmer un acteur en mouvement pour ensuite l'incorporer dans le jeu. Le but est de rendre le déplacement du héros le plus réaliste possible. Question réalisme : Blackhawk ne vous



Pour éviter le danger, mieux vaut savoir se faire tout petit.

LOGITHEQUE

Dans la même famille, Flashback et Another World sont vraiment des jeux indispensables à toute bonne logithèque sur Super Nintendo. On se laisse entraîner par l'aventure. Un rien de réflexion surmonté d'un zeste d'action suffisent à ces jeux agréables et passionnants... On y goûte une fois et on ne peut plus s'en passer !

VA Y AVOIR DU SPORT DANS LES CHAUMIÈRES !



Les différentes animations ont été particulièrement soignées par les programmeurs. Elles sont même très nombreuses et particulièrement réalistes, notamment grâce au procédé du rotoscoping.

décevra pas. *A contrario*, ne vous ne vous attendez pas non plus à être surpris : les principaux mouvements du personnage ressemblent à s'y méprendre à ceux de Flashback ou d'Another World. En effet, Kyle (c'est votre nom) dégaine, tire, court, saute, grimpe et fait des roulés-boulés exactement comme son homologue amnésique de Flashback.
Une nouveauté tout de même à l'actif de Blackhawk : Kyle peut tirer derrière lui sans se retourner. Croyez-moi, c'est un détail qui vaut son pesant d'or et de cacahouètes, car lorsque vous êtes pris entre deux feux (cela arrive), vous n'avez guère le temps de vous retourner pour faire face à la menace.



Vous laissez tomber ou pas ?



Il court bien, vous ne trouvez pas ?

Suivez le guide

Pour se faire la main, et éviter de parcourir inutilement le petit livret qui accompagne le jeu, Interplay a inclut un mode <entraînement> pour permettre aux joueurs impatients de comprendre astucieusement, ludiquement et rapidement la plupart des mouvements réalisables ainsi que les différentes utilisations de votre équipement.
Malheureusement, et même si j'avoue avoir été séduit d'emblée par l'ambiance de Blackhawk, contrairement à ses précurseurs comme Flashback ou Another World, les graphismes et, d'une manière générale, l'aventure de Blackhawk sont finalement assez répétitifs. Les graphismes et les lieux visités ne se renouvellent pas suffisamment. Les monstres, toujours identiques, sont de surcroît de plus en plus difficiles à dégom-

LES MONSTRES



Les monstres que vous rencontrez dans Blackhawk ne sont malheureusement pas suffisamment nombreux pour pimenter l'action. De plus, ils ont une fâcheuse tendance à tous se ressembler avec, pour seul changement, des couleurs différentes. Un carton jaune aux graphistes ! Ils fonctionnent aussi tous sur le même principe qui permet de les éliminer sans difficulté.





C'EST UN UNIVERS IMPITOYABLE

Vous vous en doutez, l'univers de Blackhawk est gigantesque. Uniquement pour vos beaux yeux et pour que vous puissiez vous faire une idée plus précise de ce qui vous attend, nous vous en révélons une petite parcelle...

mer (c'est mêm assez crispant sur la fin !). De plus, avec une petite douzaine de tableaux, vous parviendrez relativement rapidement et sans trop de problème à la fin de cette aventure. C'est dommage : si Blackhawk était sorti un an plus tôt, il aurait à coup sûr créé un véritable événement.

Djabou avec une épée dans le dos.



Trouver des bonus... ça fait toujours plaisir... et ça n'a jamais fait de mal à personne.

POUR ou CONTRE

- ▲ C'est un nouveau Flashback !
- ▲ Les animations sont très réalistes.
- ▲ Une aventure au long cours.
- ▼ Des graphismes un peu répétitifs.
- ▼ Un scénario sans grande originalité.

EN RESUME

PLATE-FORME
INTERPLAY – 1 JOUEUR

Vous connaissez Flashback ? Vous avez aimez ? Alors, à coup sûr, vous adorerez Blackhawk !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	93%
SON	80%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	85%

86% INTÉRÊT

Prix environ 500 F

DEVENEZ UN AS AU VOLANT DES MICRO MACHINES !



Micro Machines, le jeu le plus fun et le plus convivial de cette fin d'année, arrive sur Super Nintendo et Game Boy.

Aux commandes d'un véhicule miniature, soyez le plus rapide contre la montre ou vos adversaires (jusqu'à 4 sur Super Nintendo et 2 sur Game Boy), sur des parcours tracés dans les environnements les plus délirants : une table d'écolier (attention aux taille-crayons, stylos ou classeurs), un établi (attention aux écrous et boulons, aux tournevis ou à la colle), une table de cuisine (attention aux oranges, au miel ou au lait), un billard…

Le choix de votre pilote vous appartient et le type de véhicules tels que le 4x4, la F1, le tank ou l'hélicoptère est déterminé par le parcours.

Alors à vos marques, prêt… foncez !!!



*2,19F la minute

PKCB

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

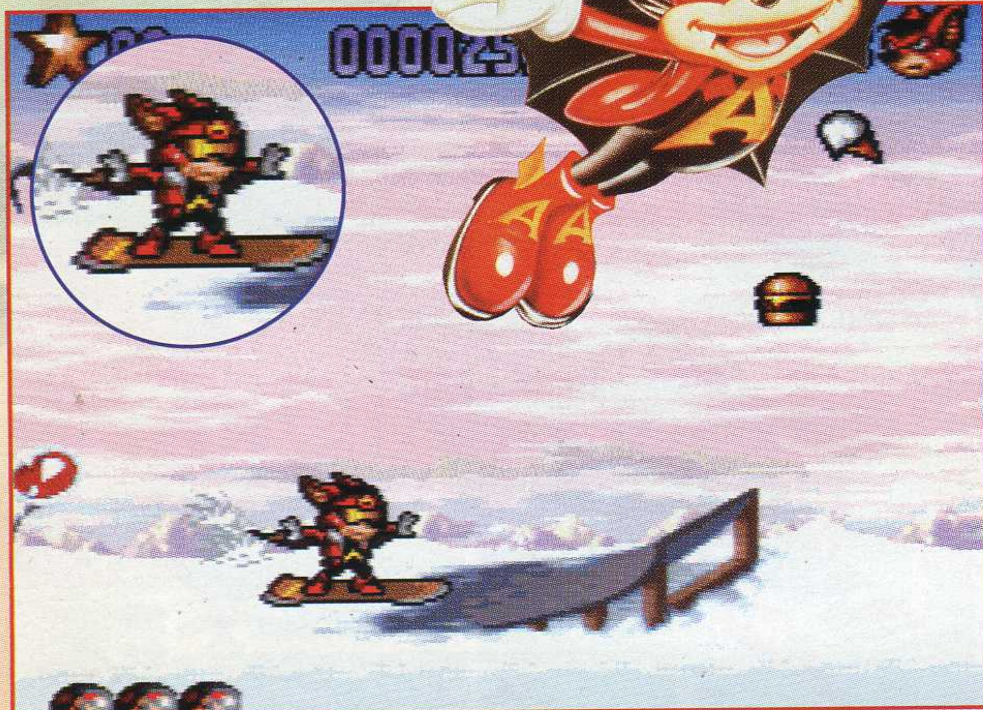
SONY GAME LINE *
NOUVEAUTÉS & CONCOURS SUR LE
36 68 22 02

Codemasters™

SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING

AERO THE ACRO-BAT

Comme toutes les célébrités, Aero a maintenant droit à une suite de ses aventures. Cette suite s'appelle, je vous le donne en mille : Aero the Acro-Bat 2 ! Qui l'eût cru...



Dans la phase skate-board, Aero l'acrobate rencontre de très nombreux obstacles. Il peut les franchir grâce aux tremplins.

À la fin de Aero 1, le vil Edgar Ektor est mis hors circuit alors qu'il tentait de s'emparer de Fun Park Land. Aero pensait s'être débarrassé de son ennemi de toujours. C'est compter sans la présence du bras droit d'Ektor : Zero, l'écureuil kamikaze ! Ce dernier sauve son maître *in extremis* alors que celui-ci tombait du dernier étage de son musée des horreurs.

LOGITHEQUE

Aero 2 ressemble à Aero the Acro-Bat, ça me paraît évident. Sinon, de par son animation, il fait parfois penser à Cool Spot. Dans certains passages, c'est carrément du Turrican (train du dernier niveau, niveau de la neige).

Le plan A ayant échoué, Ektor décide de mettre en route le plan B ! Loin de se douter de ce qui se trame, Aero fait une balade dans les ruines du musée d'Ektor. Il tombe alors sur une porte magique. Curieux, il se glisse à l'intérieur, et c'est reparti pour de toutes nouvelles aventures !

Le coin des nouveautés

Le jeu reprend la maniabilité de son prédécesseur, avec de nouveaux mouvements. Quand Aero saute, il effectue une vrille en diagonale haute ou en diagonale basse. Ça aide pour atteindre des endroits inaccessibles ou pour cartonner les ennemis. Dans les nouveautés, Aero peut maintenant vriller verticalement vers le bas, faire une glissade en pleine course et même se protéger des projectiles avec ses petites ailes.

Aero traverse des tas de niveaux mieux décomposés que dans le premier épisode. La gestion a été revue : plus de niveaux, moins de stages par niveau et des passwords. Le

C'EST BEAU ET ÇA LE RESTERA !










En introduction et entre les niveaux, l'histoire vous est contée. Ces images sont, somme toute, extrêmement belles et colorées à souhait. Ainsi, on ne se prive pas de les admirer.





Le niveau de l'usine est particulièrement éprouvant pour les nerfs de tous les joueurs normalement constitués. Nous vous conseillons avant tout de progresser très doucement (presque sur la pointe des pieds) et avec tous vos sens en alerte (surtout la vue). C'est la clé du succès !



Les curés sont nos amis. Ils portent des masques de clown et soulèvent leur soutane.

« kif » total ! Les graphismes et les animations ont également été revus. Je crois que c'est clair : c'est nettement supérieur graphiquement.
Le nombre de couleurs utilisées est impressionnant et les effets de lumière sont de toute beauté. Certains passages font d'ailleurs penser à de l'image de synthèse. Les animations ne sont pas pour rien dans cette beauté. Une technique autre que celle de la première mouture a été utilisée. On a plus l'impression de se trouver devant un dessin animé que devant un jeu.
Question son, je m'attendais encore à entendre quelque chose de magnifique, vu les musiques du premier Aero. Je ne suis pas déçu ! Même si les thèmes ont moins la pêche qu'avant, ils ont au moins le grand mérite de ne pas être soûlants. Franchement, je me demande aussi où ils ont été cherchés des sons d'une telle qualité. C'est beau et ça le restera, foi de Lion !

Du gothique flamboyant

Aero évolue dans des niveaux « à thèmes ». Ça commence dans une espèce d'église gothique. On note un piège assez marrant : des cloches qui oscillent du fond de l'écran vers l'avant (très beau, par ailleurs). Si Aero a le malheur de se placer devant une cloche, il se fait éjecter et vient s'applatir en zoomant sur la vitre de votre écran !



Aero dispose d'un tas de mimiques remarquables et notamment celles qu'il possédait déjà dans Aero 1. Notez tout de même qu'il a plein d'autres animations, entres autres : la glissade, la vrille verticale et aussi la frime avec ses petites ailes. Quel flambeur !



Ça c'est le train, exactement comme dans Turrican. En résumé, c'est bientôt la fin. Courage, courons !



Voici un exemple de pourcentage que j'ai réussi à obtenir. Pas terrible hein ? Pas facile non plus...



Les programmeurs sont bien des Américains. On doit en effet affronter des Russkofs... Pfff...



C'est pas beau ça, ma bonne dame ? Ces pierres viennent du fond de l'écran, *peuchère* ! On dirait même de l'image de synthèse.

Entre chaque niveau, on a droit à des images superbes qui racontent sommairement l'histoire. Aussi, si vous parvenez à chopper le bon bonus dans un niveau, vous accédez à une phase spéciale assez marrante. Une tête vous accueille en zoomant et en lançant un « welcome » digitalisé.

Le bureau des objets trouvés

Ce personnage sinistre cache une vie sous trois petits pots et commence à les balader dans tous les sens avec ses mains agiles. À vous ensuite de trouver où elle est ! Les niveaux sont magistralement longs. Ils comportent de nombreux bonus et encore plus de passages secrets. À la fin de chaque stage, on vous signale – comme pour vous narguer un peu plus ! – le pourcentage du nombre exact d'objets trouvés. Vous serez souvent surpris de n'avoir exploré que 40 % d'un niveau, alors que vous pensiez avoir tout trouvé ! Contrairement à la tradition, on n'a pas le « un boss par fin de niveau ». Non, c'est selon le bon vouloir des programmeurs. Que dire de plus, sinon que ces boss sont jolis et très agressifs.

Je ne passe tout de même pas à côté de la joie de vous parler du deuxième niveau qui se distingue de ses petits camarades. Ici, Aero fait du surf des neiges. Quand il saute, vous réalisez des figures acrobatiques en le faisant tourner sur lui-même. Vous êtes noté comme dans une compétition ! Sinon, c'est de l'exploration non-stop avec des pièges vraiment



Voici l'écran des *continues*. Les machinistes de la poursuite n'arrive pas à suivre Aero.



Dans le monde de la *zicmu*, très apprécié par notre maquettiste psychédélique, on rencontre des CD.



Propulsé par une cloche, Aero l'acrobate vient s'écraser magistralement le nez sur votre écran. Une animation très réussie, vous ne trouvez pas ? Notez également que dans le verbe « propulser », on retrouve « pulser ». Ça va faire plaisir à Djabou ça...

BONUS !



Pour effectuer deux vrilles.



Une vie en plus, c'est utile.



Énergie en plus, ça peut servir.



Une étoile pour projectile.



Une vrille de feu, très puissante.



Lui, c'est des points en plus.



Pour accéder à un bonus stage.

Boss, bess, biss, buss, boss !

Les boss ne sont pas placés régulièrement dans le jeu. Ils viennent quand ils veulent et quand ça leur chante. Peut-être y en a-t-il d'autres ?



Sur une piste de skate-board, cet ours des glaces se roule en boule. Heureusement que son énergie est affichée en haut à droite.



Le même boss qu'avant, sauf que cette fois-ci vous pouvez tomber dans l'eau à droite et à gauche. Prudence est mère de sûreté.



Le Dr Dis (et non pas dix) a tout plein de machines infernales. Il les sort toutes pour vous mettre des bâtons dans les ailes.



Edgar Ektor en personne. Un petit peu long à battre mais si vous avez un bon stock de vies, ça ira sans trop de problèmes.

énervants et des ennemis à la limite du supportable. Sur une cartouche de 16 Mb, les programmeurs d'Iguana, à qui l'on doit NBA Jam, ont fait tenir un excellent jeu de plate-forme.
On regrette toutefois que ces mêmes programmeurs n'aient pas pris la peine d'utiliser toutes les possibilités techniques de la machine. Ainsi, on a peu de traces de zooms, rotations et autres. Pas de regrets de toute façon : Aero 2 est un jeu de plate-forme de qualité qui vous collera à l'écran de votre télé pendant longtemps, surtout si vous tentez d'obtenir 100 % par niveau !

Lion the Acro-Bat 2



Aero vient de rencontrer des collègues, malheureusement, ceux-ci sont plutôt antipathiques.



WELCOME !

Ce bonus stage, on peut s'y entraîner dans le menu des options ou y accéder durant le jeu. Cette tête vous accueille d'un « welcome » terrifiant et vous permet de gagner une vie, au maximum. Faites attention, car elle peut tricher. Restez attentif.





AERO VOLE !

B : sauter et vriller
A : regarder partout
Y : tirer des étoiles
L : glisser ou vrille vers le bas

POUR ou CONTRE

- ▲ Musiques de qualité.
- ▲ Animations de qualité.
- ▲ Graphismes de qualité.
- ▼ Vraiment pas grand-chose.

EN RESUME

PLATE-FORME
SUNSOFT – 1 JOUEUR

La digne suite de son prédécesseur. C'est très beau et ça se laisse jouer sans problème. Du tout bon, quoi !

GRAPHISME	92 %
ANIMATION	92 %
SON	92 %
JOUABILITÉ	90 %
DURÉE DE VIE	90 %

92 % INTÉRÊT

Prix environ 450 F

TEST

RETURN OF TH

Depuis 1992, le mois de décembre est le rendez-vous attendu de tous les fans de La Guerre des étoiles (Star Wars, en anglais dans le texte). Cette année c'est au tour du dernier chapitre, Le Retour du Jedi. Va-t-il clore la série en beauté ?

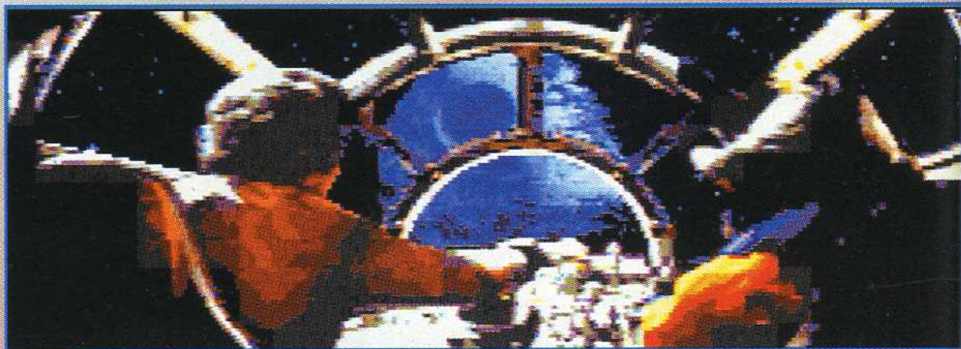
Suite et fin, donc, de la plus célèbre trilogie de la planète. L'histoire de ce troisième volet commence là où prend fin celle du deuxième, étonnant non ! Pour ceux qui ont raté les épisodes précédents, je résume la situation : Han Solo, le sympathique mercenaire, est tombé dans un piège imaginé par Darth Vader dans la cité céleste Bespin.

Han Solo a besoin de vous

Après avoir été plongé vivant dans un bain de carbone (ce qui n'est déjà pas si agréable), il est remis au plus infâme gangster de la galaxie : Jabba le Hutt. En effet, Solo avait une dette envers ce brigand visqueux. Son corps congelé est désormais exposé comme une vulgaire potiche. Mais Han a des amis qui ne l'oublient pas.

LOGITHEQUE

Star Wars, Empire Strikes Back et Return of the Jedi constituent une suite logique, au cinéma comme sur console. La question que tout le monde se pose est « quel est le meilleur des trois ? ». Si le premier a une capacité de 8 Mb, le second de 12 et celui-ci de 16 Mb, cela indique une progression régulière de la durée de vie des jeux. Donc, avantage au petit dernier. Le plus abouti techniquement est certainement cet épisode : mode 7 plus rapide, graphismes plus fins, musiques et bruitages plus nombreux,... Vous m'avez compris ! Return of the Jedi se veut le monsieur plus de la série.



Le bouclier protecteur de l'Étoile de la mort est abaissé. Calrissian en profite pour attaquer, avec le Falcon Millenium, la base de l'Empire.

Le jeu débute, une fois n'est pas coutume, sur un niveau représenté en mode 7. Vous dirigez un landspeeder sur la surface de la planète Tatooine. À l'intérieur se trouvent Leia, Luke et Chewbacca. Ces trois compères ont décidé de porter secours à leur ami. Une fois à bon port, vous voilà dans le repaire de Jabba. Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi eux lequel va se charger de la mission.

Dans certains niveaux, vous n'avez pas le choix : un seul personnage vous est imposé. Le principe de jeu est le même que dans les deux précédents. À part le fait que Luke dispose de la Force dès le début. Celle-ci lui permet d'utiliser son sabre laser à distance, de parer les coups, de disparaître à la vue des ennemis et, enfin, de récupérer de l'énergie. Avant de libérer Solo, les comparses de Jabba vous donneront bien du fil à retordre. Sans parler de son animal domestique : un rancor d'au moins vingt mètres de haut.



Luke se retrouve dans la base impériale de la planète Endor. Celle-ci procure l'énergie nécessaire au bouclier protégeant l'Étoile noire et doit être détruite.



Lorsqu'un des personnages ramasse un <Death Star Bonus>, il voit ses mouvements décomposés en plusieurs images. Cela permet de se déplacer plus vite en évitant les tirs ennemis.

Un boss gigantesque !

Ce rancor est caché dans les profondeurs de cavernes sombres et humides. Graphiquement très impressionnant, ce boss est sans doute l'un des plus gros qu'il m'ait été donné de voir sur Super Nintendo. Il est tellement effrayant que, la première fois, la stupeur fige tous vos muscles et vous empêche d'avoir la moindre réaction. D'ailleurs, il faut noter que la plupart des boss du Retour du Jedi sont de taille respectable. D'accord, ils sont assez pixé-

E JEDI

lisés mais c'est plus agréable de latter du monstre à grande échelle ! Après avoir défait Jabba, la chaleur du désert cède la place à la fraîcheur de la forêt d'Endor. Vous enfourchez un speederbike et survolez le sol à vitesse grand V, poursuivi par des éclaireurs.

Des ours en peluche

Ce niveau en mode 7 vous représente de dos sur votre engin. Si l'action est rapide, il s'agit aussi du plus moche de tout le jeu. Je dirais même plus, je crois que c'est le plus laid sur l'ensemble de la trilogie.



Chevauchant un speederbike, Luke doit éviter les arbres et les tirs d'un éclaireur appartenant aux unités de reconnaissances des troupes de choc. Ce niveau est malheureusement le plus bâclé du jeu.



Wicket ne dispose que d'un arc rudimentaire pour se défendre. Comptez sur lui pour se débrouiller dans la forêt d'Endor : il la connaît comme sa poche !



Chewie préfère prendre de la hauteur pour éliminer les soldats de l'Empire. Parfois, sa grande taille le gêne un peu en combat, mais sa résistance est bien appréciable.

La couleur verte prédomine, c'est normal (on est dans un bois !), mais pourquoi bave-t-elle sur l'ensemble du décor ? Cette course est la vraie fausse note du jeu. Au cours de la bataille d'Endor, vous dirigez Wicket, armé de son arc, à travers deux niveaux se déroulant dans son village perché dans les arbres. Il s'agit d'un



Lucky Solo tire plus vite que son ombre. Ce soldat de la marine impériale accuse l'impact du laser tandis que Han a déjà remis son arme dans son étui , mais ce n'est pas fini pour autant car l'empire à plus d'un tour dans son sac.

LES BOSS DES BOSS



Quel cruel dilemme, quel drame cornélien, pour un fils que de devoir affronter son propre père en combat à mort ! Le dénouement sera terrible pour Luke, une fois la lutte achevée.



Luke découvre pour la première, et la dernière fois le visage de son père. Darth Vader est mort !



Attention, l'empereur Palpatine semble un être fragile au premier abord. Ne vous y fiez pas : sa maîtrise de la Force le rend pratiquement invulnérable. Le combat sera vraiment chaud.



L'empereur est vaincu. Le règne de la Terreur prend fin avec sa mort. Une ère de la liberté s'ouvre.

Album de famille



Han Solo est un mercenaire au grand cœur. D'ailleurs, lui et Leia filent le parfait amour. Son arme est un puissant laser blaster, qu'il manie avec dextérité.



Luke Skywalker est du côté de la Force. Son sabre laser, l'arme des chevaliers Jedi, ne le quitte jamais. Fils de Darth Vader, ses pouvoirs sont assez limités.



Leia est une princesse. C'est la sœur de Luke, aussi habile avec un fouet qu'avec une lance ou un pistolet. Elle effectue des sauts en tournant sur elle-même.



Wicket est un Ewok. Il vit avec ses compagnons dans la forêt d'Endor. Il est petit mais costaud ! Avec son arc, il aidera à anéantir la base de l'empire.



Chewbacca fait partie de la race des wookies. C'est le fidèle compagnon de Han Solo. Tendre et affectueux, c'est un excellent tireur à l'arbalète laser.

petit ours assez primitif, mais qui est loin d'être idiot. Lui et ses compagnons Ewoks sont réputés pour leur bravoure et leur ingéniosité. La faune est assez sauvage et notre ami a fort à faire.
À chaque fois que Wicket tire à l'arc ou saute, il émet un cri caractéristique, du genre « Tiiweee ! ». À ce propos, tous les sons du jeu sont digitalisés à partir du



Armée de son fouet, Leia fait face aux gardes gamorréens de Jabba. Leur lâcheté n'a d'égale que leur cruauté.



Le Falcon Millenium survole la surface de l'Étoile de la mort qui tue. Des chasseurs stellaires et des TIE intercepteurs vous prennent en chasse. Impossible de se balader *incognito* dans ce bled !

La barge géante de Jabba le Hutt vole dans le désert de Tatooine. Luke connaît cette planète comme sa poche, car il en est originaire.



La vieille casserole volante qu'est le Falcon est encore assez rapide pour semer les chasseurs impériaux. Pour détruire le générateur de l'Étoile de la mort, vous devez auparavant piloter dans des dédales de tuyauteries au cœur même de la base.



Le jeu débute lorsque Luke, Leia et Chewbacca décident de porter secours à leur ami Han Solo. L'aventure ne fait que commencer.

DES BOSS ET DES GNONS



Ce robot est un soldat d'apesanteur de l'Empire. Il est largué à partir du vaisseau qui effectue la navette entre l'Étoile noire et la planète Endor. Je vous laisse vous amuser ensemble…



Ce rancor est l'animal domestique de Jabba le Hutt. Sa taille très impressionnante en fait l'un des plus gros boss de l'histoire de la Super Nintendo. Je vous souhaite bon courage…



Voici l'infâme Jabba le Hutt. Il règne sur une équipe de brigands prêts à tout pour un peu d'argent. Les personnes qui l'ont approché ne sont plus là pour en parler !

Leia est une femme, mais elle ne se laisse pas effrayer facilement pour autant. Ce monstre va apprendre à connaître un peu mieux le caractère d'une princesse. Je n'aimerai pas être à sa place.



Sur la barge qui survole Tatooine, Luke doit se débarrasser d'un boss qui n'existe pas dans le film. Qu'importe, ce petit détail n'est pas une entrave au plaisir de casser du boss…



Wicket, l'Ewok de la planète Endor, est d'un grand secours. Sa connaissance du terrain le rend même indispensable. R2D2 fait ici office de sauvegarde de position dans un niveau.



Une armada de destroyers vous attend dans l'espace. Les niveaux en mode 7 ont été améliorés par rapport aux épisodes précédents.

film. Associés aux musiques originales de John Williams, cela donne un environnement sonore exceptionnel.

Dans la continuité

On peut toutefois regretter un manque d'innovations. Mais il s'agit d'un parti pris, celui de la continuité. Quelques améliorations sont à souligner. Les niveaux en mode 7 sont plus fins, un personnage supplémentaire (Wicket) est présent et la difficulté est mieux dosée que pour l'épisode précédent. La longueur des vies est acceptable (une vingtaine de niveaux), même si le jeu se termine en quelques heures en mode <facile>. À part quelques exceptions, le jeu respecte l'intrigue et les décors du film, les puristes ne seront donc pas déçus.



Longan

POUR ou CONTRE

- △ La musique de John Williams.
- △ Les niveaux en mode 7 sont améliorés.
- △ Les boss sont plus gros.
- ▽ Certains niveaux sont bâclés.
- ▽ Peu d'innovations par rapport aux volets précédents.

EN RESUME

PLATE-FORME
VIRGIN – 1 JOUEUR

Si vous possédez les deux premiers volets de la trilogie, je ne vois pas comment vous pouvez passer à côté de la dernière partie.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	88%
SON	95%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	85%

91 % INTÉRÊT

Prix environ 500 F

2 LEGENDES DU CINE

Super STAR WARS RETURN OF THE JEDI





233 rue de la Croix-Nivert.
75015 Paris.





EMA. 2 SUPER JEUX.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

INDIANA JONES'
Greatest Adventures

JVC

Virgin







SUPERMAN

Les superhéros passent leurs nuits à sauver les veuves, les orphelins, les vieux, les vieilles, les animaux et les enfants... Vu leur grand âge, ils ont décidé de prendre quelques mois de repos. Superman a du travail !

Superman ne va pas chômer : une mystérieuse racaille, que personne n'a jamais vue, a envahi les rues de la ville. Elle a décidé de prendre le contrôle de la ville en quarante-huit heures. Assez osé de sa part, quand on sait que Superman peut voler, envoyer des rayons laser en clignant des yeux, ou défoncer des murs rien qu'avec ses poings ! Les sbires de cet étrange personnage ont de gros soucis à se faire, car Superman, alias Clark Kent, se prend pour un des héros de Final Fight, j'ai nommé : Haggar et Cody. Comme eux, il frappe tous ceux qui lui tombent sous la main, sans faire le moindre détail. Normal, il est la vedette d'un beat'em all, et son terrain de chasse c'est la rue. Inutile donc de s'attarder sur les décors des niveaux.

Comme vous pouvez vous en douter, les graphistes se sont fortement inspirés des comics américains ! Pleins de couleurs et tout et tout ! Les musiques, quant à elles, sont traditionnelles. Rien de génial, quoi !

Bagarres de rues

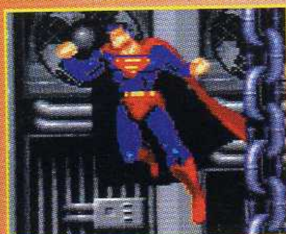
Les rues grouillent de gugusses et de zonards en tous genres. Elles ont vraiment besoin d'être nettoyées. Superman s'en charge gratuitement pour nous. Sympa le gars ! Souvent, les méchants arrivent par groupe de trois. Ils n'hésitent pas une seconde pour sortir des barres de fer et vous latter la tronche. Rendez-leur la pareille, mais gardez votre calme et votre sérieux car un gros monstre vous attend à la fin du niveau. Contre lui, il est conseillé d'utiliser votre mégapouvoir (une sorte de bombe qui détruit presque tout). Et hop ! on passe au niveau suivant, là où Superman perd la vie. Aïe ! *mama mia,*


Vous venez de vous ramasser un pain en pleine figure. Ça fait mal ?


Les ennemis deviennent vraiment collants dans ce niveau. N'hésitez pas à utiliser vos bombes.

Superman en pleine action !

Comme vous vous en doutez, les programmeurs n'ont pas négligé l'animation. Ils ont vraiment fait du bon boulot ! On leur dit un grand bravo et on les salue bien bas !








Regardez notre petit Superman. Il est tout joyeux parce qu'il peut tout faire : voler, marcher, donner des coups... Bref, il est heureux !

LOGITHEQUE

Batman est sans aucun doute le beat'em all qui a servi de modèle aux concepteurs de Superman. Mêmes graphismes, mêmes musiques, même ceci, même cela... Bref, tout pareil comme Miguel, quoi ! Notez aussi que ces deux softs ne proposent pas d'options deux joueurs ! C'est vraiment regrettable.

VOUS CONNAISSEZ CERTAINEMENT L'HISTOIRE ?

Dernier rescapé de la planète Krypton, Kar-ell échoue sur la Terre. Adopté par les Kent, il découvre ses pouvoirs et son passé. Héros au cœur pur, Clark Kent prend l'identité de Superman pour combattre le mal. Malheureusement, Doom, un très vilain, a le dernier mot et parvient à le tuer. Est-ce la fin ? Non, car le code génétique de Superman est inscrit dans les ordinateurs de sa base secrète. Ces derniers réussissent à le cloner et lui redonnent vie. Pendant ce temps, trois autres Superman voient le jour : Iron Superman, un nostalgique ; Superboy, un clone raté de l'original ; et un extraterrestre qui usurpe l'identité de Superman pour commettre ses méfaits...



Superman est vraiment incroyable. Avec simplement le bout des doigts, il arrive à soulever un amas de ferraille de deux cents kilos.

horreur et désespoir ! Mais qui va finir le jeu maintenant ? Les Superman de l'ombre, évidemment ! Ils sont quatre et ils attendaient le bon moment pour reprendre le flambeau. Ils possèdent à peu près les mêmes pouvoirs que leur géniteur et sont prêts à se sacrifier pour sauver la ville. Les huit niveaux qui les attendent leur réservent bien des surprises ! Les obstacles sont plus nombreux et le scénario plus intéressant. Quand un de nos héros est fatigué, son copain prend le relais. Et ainsi de suite jusqu'au dernier niveau, où Superman réapparaît !

Superman, le vrai

Tout le monde pensait qu'il était mort… Que nenni ! Il a repris quelques forces pour s'occuper tranquillement du mégaboss qui, à la surprise générale, est un de vos quatre compatriotes. C'est le moment où jamais de montrer qui est le vrai Superman dans cette his-

Les attaques du vrai Superman !

Nous avons réussi à surprendre Superman durant son entraînement personnel, sans nous faire remarquer. Je dois dire qu'il est vraiment très impressionnant, surtout quand il est en forme !



1 Superman se prend pour un aigle !



2 Un bon coup de rayon laser, très efficace.



3 Le coup de coude fait très mal.



4 Utilisez sans cesse votre poing !

Les superméchants !

Les supervilains méchants sont tous aussi affreux les uns que les autres. Pour preuve, regardez donc ces photos prises sur le vif !











1 Méfiez-vous de l'homme à canons. Il ne fait pas de cadeau ! 2 Voilà un monstre qui a deux cornes. Il est cocu ! 3 Un second monstre, cette fois avec des écailles en plus ! 4 Les vaisseaux volants circulent en ville. 5 Ce punk est vraiment très laid comme un bœuf.

Il y a cinq Superman qui vous attendent !

Il existe en tout cinq Superman. Il sont tous très, très forts et veulent voir le triomphe du Bien sur le Mal ! Eh ben ! ils ont du boulot : les rues grouillent de méchants et de vilains pas très beaux.



1 Voici le vrai et l'unique Superman.



2 Tiens, voilà le Superman Cyborg.



3 Lui, c'est le Superman au maillet.



4 Superboy est né. Il est gentil mais sans plus.



5 Écarlate Superman ne se laisse pas faire.

La face cachée du second niveau !

Une usine, située à l'ouest de la ville, a été envahie par des vilains méchants. Superman, sans perdre de temps, se rend là-bas pour vérifier ce qui se passe. Rapidement, il rencontre deux ennemis 1. Bing, bang ! C'en est fini d'eux. Il s'avance, passe devant un panneau 2 et soulève à mains nues une voiture de plusieurs tonnes 3. Les ennemis vont être cueillis à froid !



Super power à utiliser sans modération !

Tous les Superman peuvent effectuer une superattaque. Vous voulez les voir ? Suivez le guide !



❶ Superman, le bien nommé, frappe le sol de toutes ses forces.



❷ Le Cyborg ne fait pas dans la dentelle : il jette une bombe.



❸ Grâce à sa force mentale, Superman noir détruit ses ennemis.



❹ Superboy joue à Street : il connaît le Dragon Punch de Ryu.



❺ Le dernier des Superman utilise un maillet pour tout détruire !

toire ! Superman est un bon soft : scénario béton, graphismes sympa et plusieurs personnages pour s'éclater. La difficulté du jeu est assez bien corsée !
Sans un petit problème sur les options, ce jeu serait un hit : on ne peut pas jouer à deux simultanément ! C'est dommage, surtout pour une licence aussi renommée que Superman ! Que voulez-vous, la perfection ne court pas les rues... Si vous recherchez l'éclate, vous trouverez votre bonheur avec Superman. Si vous voulez délirer avec un copain, vous êtes mal tombé !

Maître Dav





Les barrières électriques ne pardonnent jamais. Faites donc très attention...



Encore une partie du genre shoot'em up. Il y a vraiment tout ce qu'il faut dans ce jeu.

Pour ou contre

- ▲ On peut prendre plusieurspersonnages !
- ▲ L'animation est nickel !
- ▲ Un scénario en béton armé.
- ▼ On ne peut pas jouer à deux simultanément.

Des streums à se mettre sous la dent !

Voilà les monstres que vous rencontrez à chaque fin de niveau. Ils sont si horribles que nous avons décidé de les appeler les « streums ».

















❶ Les monstres des films d'horreur font des émules...
❷ Ce gros porc tue Superman lorsqu'il s'effondre !
❸ Envolez-vous pour toucher cette machine volante.
❹ Superman contre Superman ! Le combat du siècle !
❺ Superman contre Superman ! Le combat qui tue.
❻ Superman contre Superman ! Le combat de la mort.
❼ Détruisez les canons situés en haut et en bas de l'écran.
❽ Le boss final apparaît : c'est le Superman métallique !

En résumé

BEAT'EM ALL
BANDAI – 1 JOUEUR

Même si on ne peut pas jouer à deux simultanément, on prend quand même son pied à Superman !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	88%
INTÉRÊT	86%

Prix environ 550 F

TEST

MICKEY MA

Non, je ne dirai pas que Mickey Mania est le jeu de l'année. Je ne dirai pas non plus qu'il est le plus fantastique des jeux de plate-forme sur la Super Nintendo. Mais je dois bien avouer qu'il est génial ! Tout simplement...



Pour une fois, Disney n'est à l'origine de Mickey Mania ! C'est Sony. Bien connu de par chez nous, Sony a obtenu une licence exclusive du géant du dessin animé, pour produire le jeu de plate-forme... qui tue ! Eh bien, on peut dire qu'ils ont réalisé un véritable chef-d'œuvre !
Un coup de maître qui, j'en suis sûr, rendra vert de jalousie le géant Capcom. Rappelez-vous, il y a deux ans, l'éditeur japonais sort son Mickey, il s'agit alors d'un jeu de plate-forme – agréable à jouer – qui, malheureusement, nous a laissés sur notre faim. Même s'il s'est vendu comme des petits pains, Mickey à la « sauce Capcom » n'a pas eu de bonnes critiques. Au contraire, il s'en est pris plein la tronche : trop facile, trop repompé, pas assez novateur... Bref, une montagne de critiques destructrices !
Sony, loin d'être stupide, a étudié le problème en long, en large et en travers, durant deux ans. L'attente aura été longue, mais le vaccin arrive enfin. Nom de code : Mickey Mania ! Je vous arrête tout de suite si vous pensez que Sony a plagié le jeu de Capcom ! Interdiction formelle de croire que Mickey Mania n'est qu'une pâle copie de Mickey. Le seul point commun entre Mickey et Mickey Mania, c'est... Mickey !
Elle a douté d'elle, la souris des studios Disney, après le clash de « Mickey sauce

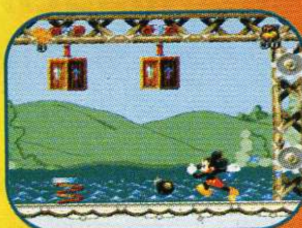

Pour ne pas vous faire repérer, vous vous cachez sur cette grue.

LOGITHEQUE

Vous vous souvenez sûrement tous du premier Mickey de Capcom, testé dans *Banzzaï* numéro 9 (que le temps passe vite). Il était un peu moins tout : un peu moins jouable, un peu moins long... Bref, un peu moins bien que le fantastique Mickey Mania de Sony.

DES AFFREUX PAS SI VILAINS QUE ÇA !

Même s'ils portent le nom de « boss », vous constaterez que les monstres de fin de niveau ne sont pas aussi laids qu'on peut le penser. Ils sont assez beaux, bien vêtus... et sourient de temps en temps ! C'est pas fantastique ?


❶ Détruisez les petites roues de droite, en évitant les bombes qui tombent.


❷ Le magicien a plus d'un tour dans son sac. Soyez prudent, car la moindre erreur est fatale.

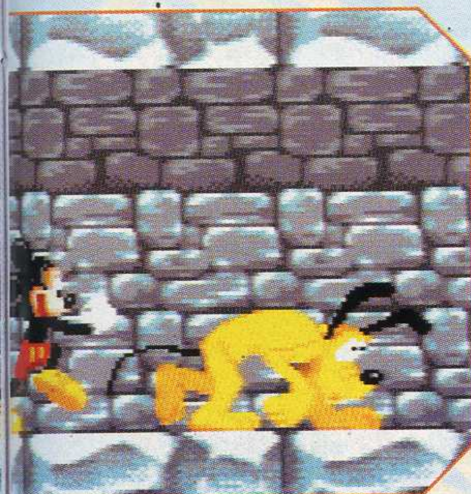

❸ Mickey est face à son ennemi de toujours, Pat Hibulaire. Ça s'annonce très chaud !

PROMENONS-NOUS DANS LE CHÂTEAU

Tout le monde le sait, Mickey ne supporte pas du tout les chauves-souris et les fantômes. Eh bien, ce n'est pas le jou[r] car le château qu'elle visite en est rempli ❶ et ❷. Nos amis les monstres sont planqués dans tous les coins et s'appr[êtent à surgir à n'importe] quel moment. Donc, faites très attention, vous risquez de vous faire surprendre ❸ !



ANIA



Pluto est vraiment le plus fidèle de tous les chiens. Il vous suit toujours et n'a jamais peur du danger.

Capcom ». Tout le monde pensait qu'elle ne reviendrait jamais sur Super Nintendo et qu'elle resterait planquée au fin fond des États-Unis. Que nenni ! Elle déferle sur nous comme un ouragan dans un film catastrophe. En cette fin d'année, les méchants ont une idée derrière la tête. Ils élaborent toujours des plans diaboliques, dans l'optique de mettre la société en danger. En l'occurrence, il s'agit de Pat Hibulaire. Ce gros plein de soupe est l'ennemi héréditaire de Mickey. Il n'a qu'une seule et même idée depuis sa naissance : dominer le monde !



Rien de mieux qu'une promenade dans les bois ! N'est-ce pas Mickey ?

MICKEY ET LES SEPT ENNEMIS !





Dans le jeu, vous rencontrez toutes sortes d'ennemis. Ils sont tous beaux, grands, forts et, aussi, très méchants.






❶ Pat Hibulaire, le marin ! ❷ Le squelette du château. ❸ Une petite chauve-souris. ❹ Le cerf du niveau quatre. ❺ Oh, les belles plantes… ❻ Les fantômes sont des lourds ! ❼ Le papillon vous fonce dessus.

Mickey made in Sony

Notre rongeur, en apprenant la chose, sort de son trou et nous revient tout beau, tout frais, tout neuf, pour un combat qui s'annonce passionnant ! Si le scénario reste classique, le soft est carrément fantastique ! On a droit à un jeu de plate-forme où Mickey doit sauter d'un endroit à l'autre, ramasser des bonus et tuer des ennemis… Le topo habituel, mais à la « sauce Sony » cette fois ! Même si je ne suis pas un cordon bleu, je vais quand même essayer de vous décrire les ingrédients qui composent cette « sauce » mystique. Le premier, et le plus important de tous, est sans aucun doute la réalisation. Sony est devenu un véritable « maestro » dans ce domaine. Les capacités de la Super Nintendo ont été exploitées comme jamais. C'est un véritable déluge de *mode* 7, de zooms, de graphismes

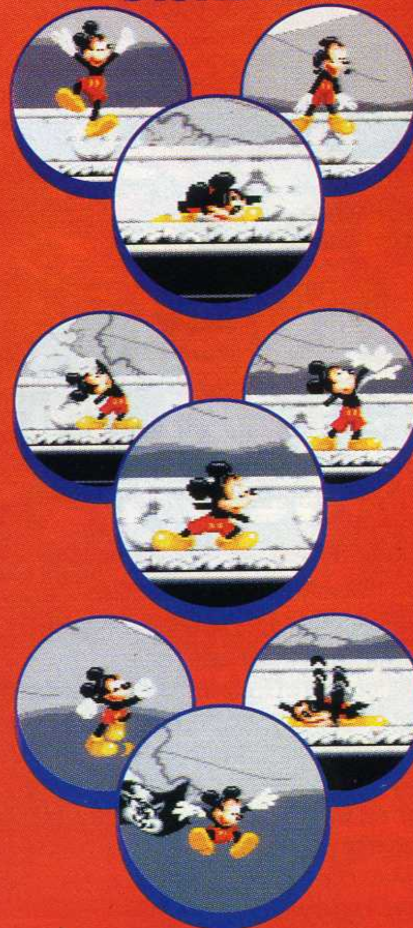


Les freins de cette draisine sont morts. Restez donc très prudent lorsque vous montez dessus.

… de chance de notre souris, … ent à vous faire la peau à n'importe



UNE ANIMATION DIGNE DE WALT DISNEY !



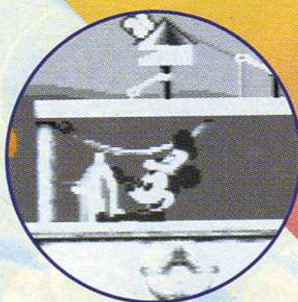
On peut le dire, l'animation est exceptionnelle. Un savant mélange de Flashback et de Disney, matiné d'un zeste d'Aladdin… Le résultat est vraiment ultime ! Lionel a même failli s'évanouir lorsqu'il a vu Mickey bouger !

incroyables et d'effets en tous genres auquel nous avons droit (lire notre encadré à ce sujet). Le résultat est spectaculaire ! Pour nous prouver que Sony est bien le roi incontesté de l'image et du son, les programmeurs ont doté Mickey d'une animation superfluide. Un véritable exploit !

Le cercle des jeux mythiques

Notre rongeur bouge encore mieux qu'une vraie souris. Le tout accompagné par des musiques d'enfer, bien évidemment ! Beaucoup de mauvaises langues prétendent qu'un jeu doté d'une réalisation sensationnelle n'est pas forcément un top ultime. On ne compte plus les faux jeux sans intérêt, pourtant bien réalisés. Mickey Mania ne fait pas partie de cette catégorie ! Il entre dans le cercle très restreint des jeux mythiques. Ces jeux dont l'intérêt ne vieillit jamais… Bon, c'est vrai, il s'agit toujours de sauter d'une plate-forme à une autre, de tuer des gugusses, etc. Mais c'est tellement plus agréable avec Mickey. Les niveaux – on y arrive enfin – sont également bourrés de tonnes surprises : entre les piques du premier niveau, le château du second, le petit train du cimetière, la forêt aux cerfs, la maison fantôme… vous ne vous ennuierez pas un seul instant ! Les énigmes sont nombreuses, mais les passages secrets, eux, n'existent pas. Oui, il n'y en a aucun ! Je n'en ai pas trouvé un seul.

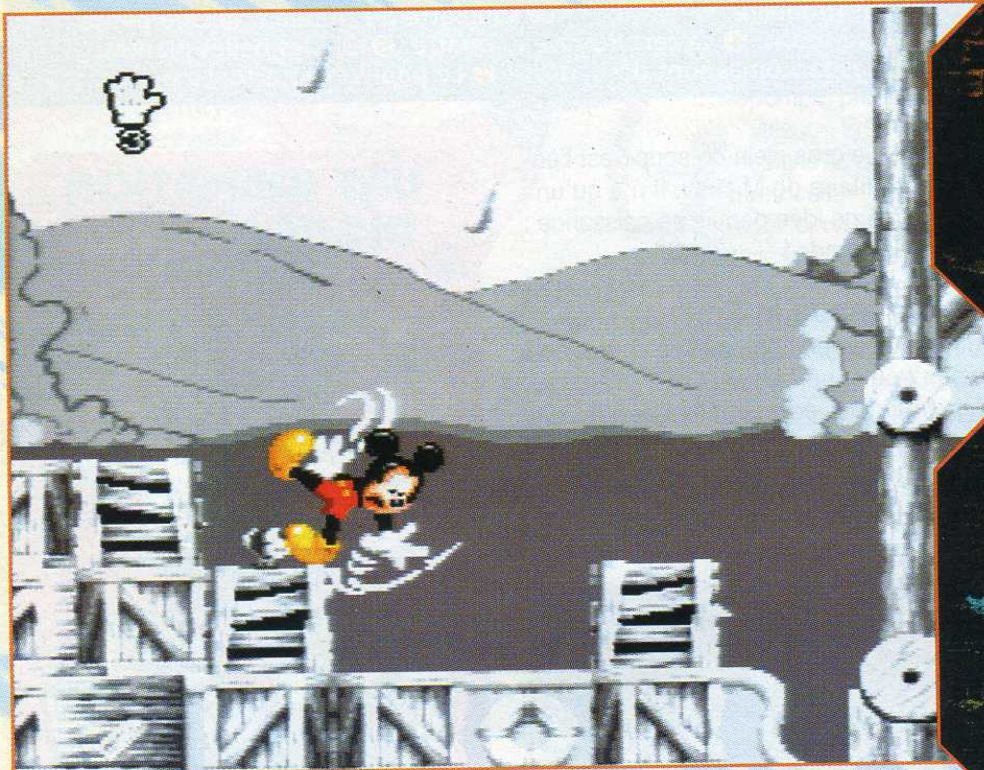
MICKEY ET SES ANCÊTRES !







À la fin de certains niveaux, Mickey retrouve quelques-uns de ses ancêtres. Il leur fait la causette et leur propose d'aller boire un petit quelque chose à la taverne du coin (enfin, je crois !). Mickey, on s'en doutait, ressemble comme deux gouttes d'eau à ses ancêtres ! Étrange, vous ne trouvez pas ?



Ne vous inquiétez pas si le premier niveau est en noir et blanc, c'est fait exprès. Les programmeurs rendent ici hommage à Walt Disney qui, à ses débuts, ne pouvait réaliser que des dessins animés en noir et blanc…



Les égouts offrent toujours leur lot de surprises. Je vous aurai prévenu.



Les fantômes profitent de l'obscurité pour vous attaquer. Les chenapans !

Mickey le bon !



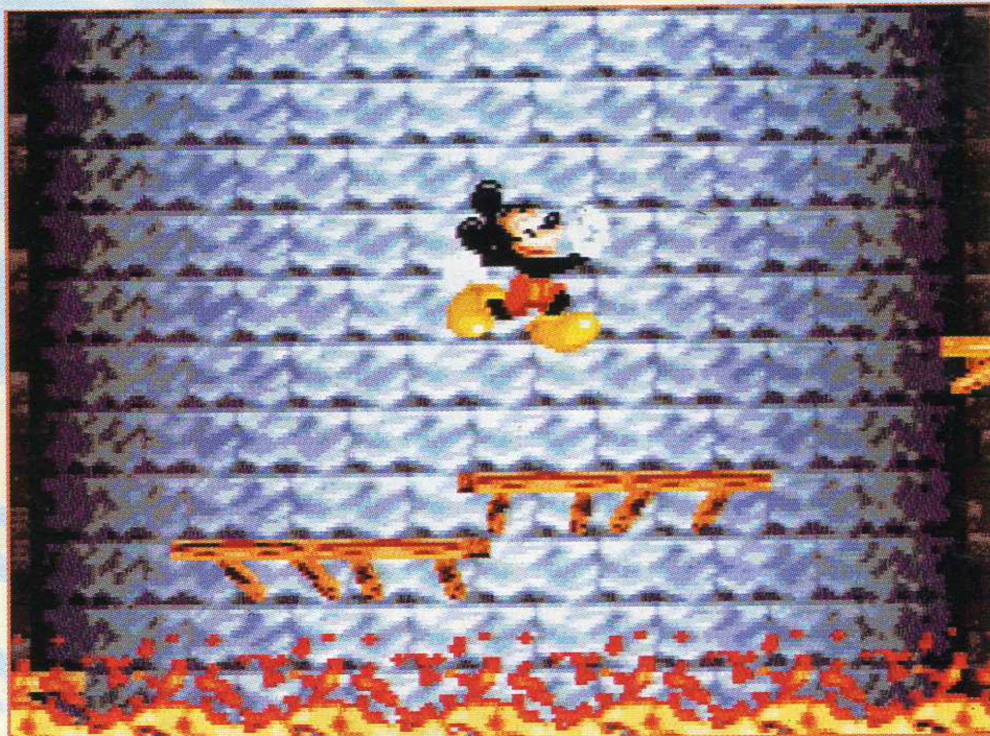


Mickey, pourtant un adepte de la non-violence, tue en général ses ennemis de deux façons : il leur lance de petits cailloux ❶ ou rebondit tout simplement sur leur tête ❷ !

LA SUPER NINTENDO DANS TOUS SES ÉTATS !



Pour une fois, on peut dire que Sony – l'éditeur de Mickey Mania – s'est décarcassé à fond ! La réalisation du jeu est carrément sensationnelle ! Toutes les capacités techniques de la Super Nintendo ont été exploitées à merveille. Prenez par exemple le niveau des bois où Mickey se fait courser par un cerf. Là, le mode 7 est utilisé comme jamais... L'impression de réalisme est stupéfiante. Bref, du jamais vu. Et encore, je ne vous ai pas encore tout dit !



Le mode 7 est aussi utilisé pour le niveau de la tour. Pas mal, pas mal.



Dans le château, vous jouez à Tarzan en vous balançant au bout d'une corde.



Montez sur le dos de cette coccinelle avant que le feu ne vous rattrape.

L'unique reproche que l'on peut faire à Mickey Mania, c'est le manque de *continue*... Cependant, quand on connaît les niveaux comme sa poche, on arrive facilement aux trois boss du jeu... Procurez-vous Mickey Mania : il est trop puissant. Si vous avez entre sept et soixante-dix-sept ans, vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire !



Dav la star !

MICKEY SE CREUSE LES MÉNINGES !



Pour passer certains niveaux, vous devez vous triturer un peu les méninges. Eh oui ! De temps en temps, il faut résoudre une énigme pas si évidente que ça... comme celle du château du niveau deux par exemple ! Bon, je ne vous en dis pas plus, afin de ne pas vous gâcher la surprise !



Pourquoi Mickey utilise cette feuille pour franchir la rivière ? Parce qu'il n'a pas de radeau sous la main.

POUR ou CONTRE

- △ La réalisation de Mickey Mania est mortelle !
- △ La difficulté est bien dosée.
- ▽ Je n'ai pas trouvé de passages secrets.

EN RESUME

PLATE-FORME
SONY - 1 JOUEUR

Pas besoin de palabrer longtemps : Mickey Mania est le jeu de plate-forme que vous devez vous procurer absolument !

GRAPHISME	96%
ANIMATION	95%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	89%

93% INTÉRÊT

Prix environ 500 F

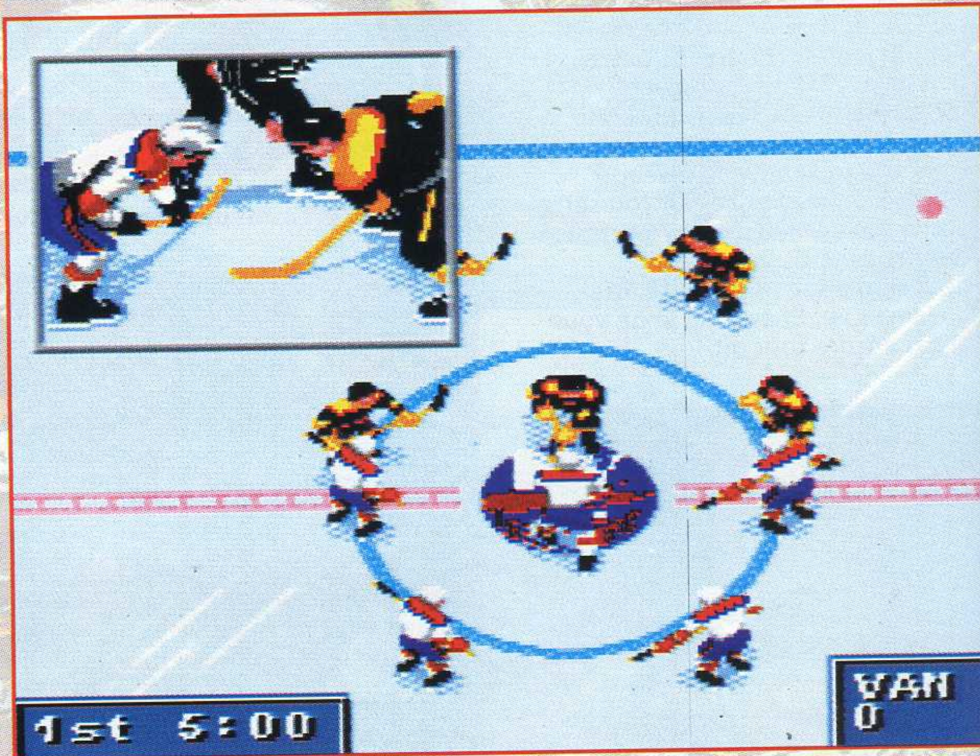
NHL '95

On ne change décidément pas une recette qui marche ! Pour ne pas déroger à cette règle, nous avons droit pour cette fin d'année à une nouvelle mouture de NHL : NHL 95. Merci papa Noël !

Tout le monde connaît la gamme des jeux EA Sports. Sinon, sachez que vous pouvez trouver dans cette gamme tous les grands sports américains, le football et bientôt le rugby. Mais, pourquoi décliner comme ça tous les ans une nouvelle version d'un même sport ? La réponse est simple, le premier marché d'Electronic Arts c'est l'Amérique et, comme vous le savez sûrement, les Américains sont des passionnés de basket, de base-ball, de foot américain et de hockey sur glace. Ils raffolent aussi de statistiques sur leurs idoles, année après année. C'est pourquoi, les NHL (pour le hockey) et NFL (pour le foot américain) en sont à leur énième édition !

Seul ou à cinq ?

Pour en revenir au sport, il s'agit encore une fois d'une véritable simulation de hockey. Vous ne serez donc pas surpris de retrouver les équipes ainsi que les vrais noms des joueurs professionnels de la NHL (National Hockey League). Dans le menu principal, divers types de jeux vous sont proposés, à commencer par le mode <exhibition>. Il s'agit d'une rencontre amicale pouvant se disputer de un à cinq joueurs, simultanément avec le Multitap. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur. Mais, dans tous les cas, vous devez sélectionner deux équipe sur les vingt-sept proposées. Les connaisseurs apprécieront ! De multiples options vous permettent de paramétrer vos matchs. Vous aurez ainsi la possibilité de définir la durée des périodes, de choisir entre le contrôle manuel ou automatique du gardien ou encore de sanctionner les fautes.



Ça y est, le match commence ! La tension monte et chacun se concentre déjà sur le palet que va lancer l'arbitre.

LOGITHEQUE

Comme vous le savez sans doute, NHL 95 fait partie d'une déjà longue série de jeux de hockey ayant fait leurs preuves. Ses concurrents sont principalement Super Hockey et Brett Hull Hockey. Tous deux se différencient de NHL 95 par l'utilisation du mode 7 mais reste tout de même plus action que simulation.

Jouez aussi des crosses

Ai-je encore besoin de vous rappeler les règles de ce sport ? Pour simplifier et même épurer, je dirais que le joueur dirige une équipe qui doit envoyer le palet dans le but du camp adverse pour marquer. Ce serait plus simple si les adversaires ne jouaient pas des crosses. Le match commence après une rapide présentation des deux formations. On vous indique le nom des joueurs, leur numéro ainsi que le poste qu'ils occupent. À première vue, il semble qu'il n'y ait pas d'innovations majeures. Le terrain est toujours vu de dessus et « scrolle » correctement sur plusieurs écrans. En revanche, les graphismes et les animations ont été lé-

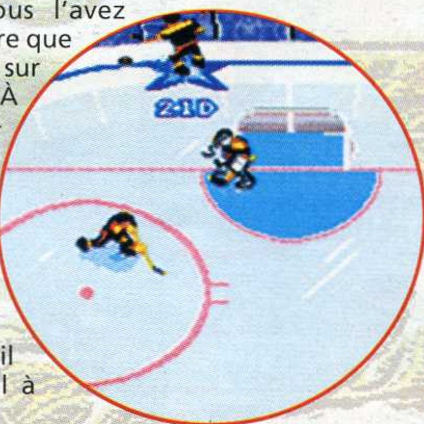


La maîtrise de la *rondelle* est un élément important pour garder une emprise sur le match.



l'aire de jeu

C'est sur ce terrain de glace, couleur bleu ciel, que vous vous défoulez sauvagement en vous disputant le palet (appelé aussi *rondelle* au Canada). Pour les dimensions du terrain, plus besoin de consulter la fédération, *Banzzaï* vous dit tout : de 56 à 61 m de long et de 26 à 30 m de large. À titre indicatif : la cage de but est plus petite : 1,83 m de large sur 1,22 m de haut. Le tout consiste à faire rentrer le palet, ou la rondelle, à l'intérieur pour marquer un but. La rondelle est minuscule, comme vous l'avez remarqué, elle ne mesure que 7,62 cm de diamètre sur 2,54 cm d'épaisseur. À vous de jouer maintenant. Une remarque encore : NHL 95 permet, à condition d'utiliser le Multitap, de jouer à cinq. Comme vous le savez, le hockey se joue à six : à chacun son joueur donc, il suffit de laisser le goal à l'ordinateur !



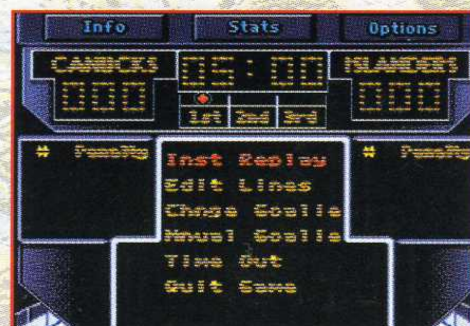


Le but adverse n'est plus qu'à quelques centimètres. Vous tentez votre chance avec un superbe shoot.

gèrement améliorés. Les personnages sont mieux représentés avec des graphismes un peu plus fins. Les actions sont très réalistes : les joueurs ont une certaine inertie qui donne une réelle impression de patinage.

Aussi facile qu'avant

Vous pouvez presque tout faire : des passes, des shoots, des lobs, des placage. Vous pouvez même accrocher vos adversaires. Le gardien dispose de ses propres mouvements. Il arrête les tirs de différentes façons : en plongeant ou en faisant un grand écart. Le contrôle des joueurs reste identique, c'est-à-dire qu'il est aussi facile qu'avant. Comme dans tous les jeux de la gamme EA Sports, une option <ralenti> est disponible à tout moment de la partie par simple pression sur le bouton <start>. Cela permet de revoir les actions, ainsi que vos buts. En outre, vous avez la possibilité de modifier votre formation, de revenir au contrôle ma-



En appuyant sur <start>, vous faites apparaître un écran d'options (ralenti, statistiques, etc.).



Le hockey est, comme chacun le sait, un sport de contact. En voici la preuve !



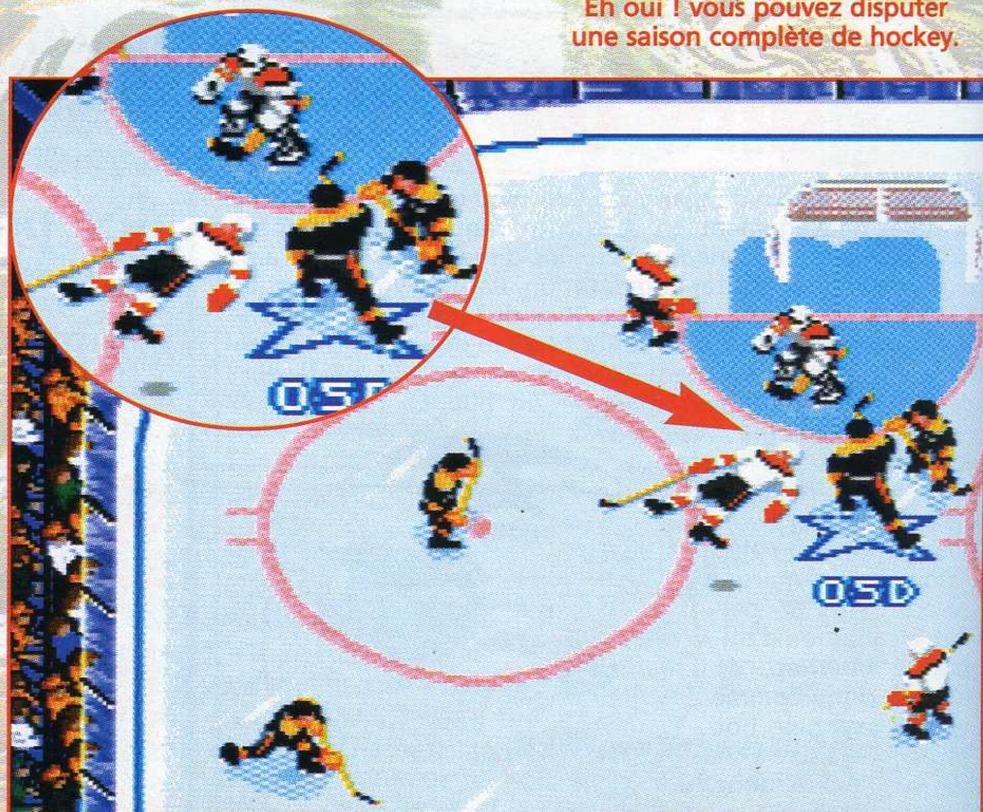
Eh oui ! vous pouvez disputer une saison complète de hockey.



Les joueurs sont parfois méchants, mais le hockey reste un des sports les plus appréciés sur tout le continent nord-américain.



Quand vous marquez, tout l'historique du but est indiqué.



Eh oui ! Vous pouvez aussi pousser les cages en fonçant dessus comme un dingue. C'est également l'indice d'un combat acharné devant le but.

Avec NHL 95, on peut maintenant créer ses propres joueurs.


Non : le hockey n'est pas un sport brutal ! Juste un peu ?

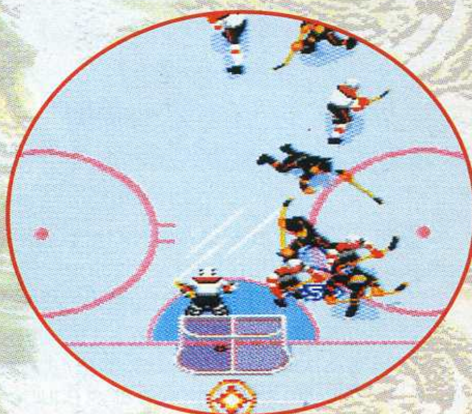
Devenez un véritable gestionnaire grâce au mode <trade players>.

nuel ou automatique du gardien, de consulter les statistiques de la rencontre, la période ou bien les équipes.

De la gestion en plus

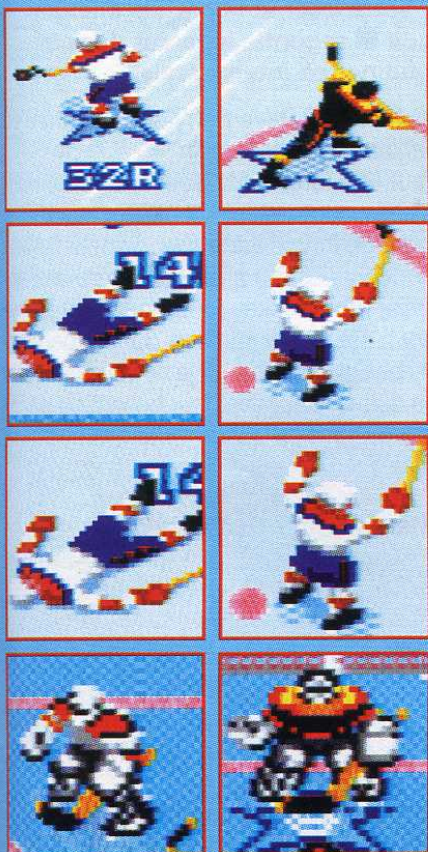
Il existe d'autres modes pour les plus férus. Le mode <practice> permet de se familiariser avec les commandes qui ne sont pas bien compliquées. Le mode <season> vous permet de participer à une saison complète. Ce qui est nouveau, c'est de pouvoir gérer ses joueurs. Vous pouvez les vendre, les échanger, en acquérir ou même les créer ! NHL 95 est crédité d'une bonne réalisation. Graphismes, animations et jouabilité sont soignés. Cependant, les sons et les musiques sont de qualité inégale. Peut-être que les nouvelles versions des NHL reviennent un peu trop souvent. Mais il faut bien l'avouer : quand on aime on ne compte pas. Je suis sûr que tous les fêlés de la glisse attendent chaque année leur NHL !

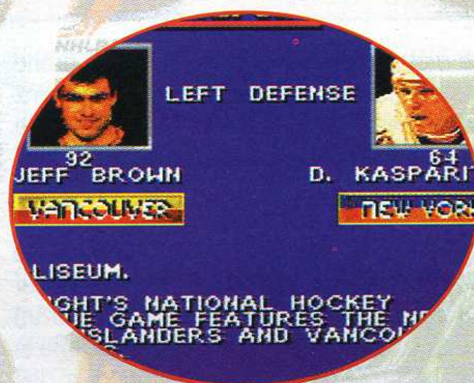
Louis, complètement NHL 95.


Vous venez de marquer un but malgré une défense adverse de fer. C'est comme ça chez les pros !

Un SPORT d'hommes

Les animations ont bénéficié d'une attention toute particulière de la part des programmeurs. Voyez donc par vous-même !





Une page de présentation précède chaque rencontre. Elle vous donne toutes les informations qui concernent les deux équipes en présence.



POUR ou CONTRE

- △ Une jouabilité excellente.
- △ De meilleures animations.
- △ Possibilité de jouer à cinq simultanément avec le Multitap.
- ▽ Une ambiance sonore inégale.

EN RESUME

SIMULATION DE HOCKEY OCEAN - 1 À 5 JOUEURS

Voici la version 95 de NHL : c'est toujours avec plaisir que l'on note les quelques améliorations qu'elle comporte.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	85%
SON	82%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

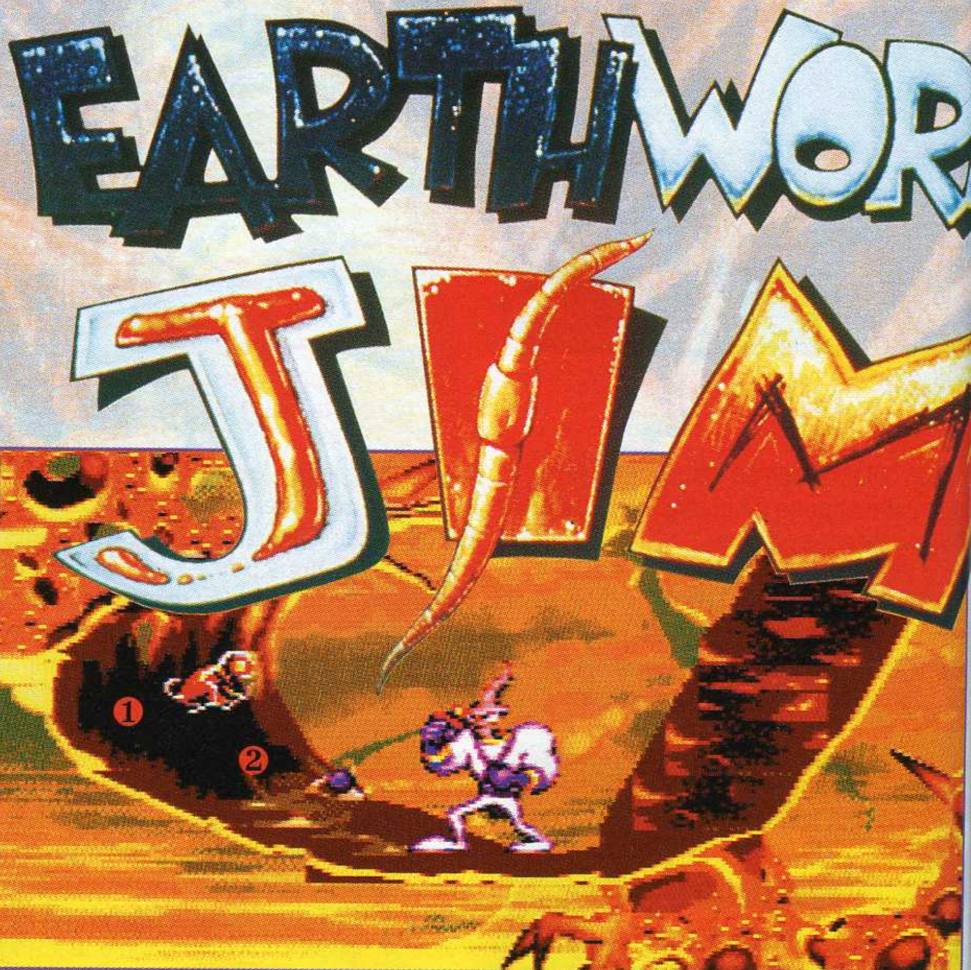
89% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

TEST

EARTHWORM JIM

Le jeu de plate-forme le plus fou de la planète sort sur Super Nintendo. Le héros n'est pas un surhomme bourré de muscles mais un ver de terre. Son nom : Jim. Avouez qu'il faut avoir l'esprit dérangé pour mettre en scène un lombric dans un jeu ! Un seul homme en était capable : Dave Perry, le génial auteur du magnifique Aladdin.



Les deux bonus de l'espace ! Voici deux bonus parmi les plus précieux du jeu. Le pistolet magnétique ❶ recharge les batteries de votre laser et la pastille énergétique ❷ regonfle les accus de votre combinaison intersidérale.

Jim n'est pas le *lombricus vulgaris* que l'on trouve partout. En effet, il porte une combinaison spatiale perfectionnée et dispose d'un pistolet à plasma. Ce n'est pas banal pour un asticot ! En fait, Jim s'est retrouvé ainsi équipé par hasard. Cette fameuse salopette cosmique provient en effet d'une autre planète. Elle a été volée par un amateur de costume étanche. Cependant, le terrible Corbeau galactique Psycrow, qui convoite cette tenue, l'a prise en chasse avec son vaisseau spatial. Après un combat acharné qui se conclut par la destruction du cambrioleur, la combinaison cybernétique se retrouve dans le vide intersidéral et atterrit sur Terre.
Notre ami, qui n'est encore qu'un vermisseau, se la prend sur la tête (à supposer qu'un ver de tête ait une terre... heu ! pardon, c'est le contraire !). À son contact, Jim se métamorphose en super héros et prend conscience très rapidement de ses pouvoirs. Mais Psycrow n'a pas lâché prise et cherche toujours l'objet de ses désirs.

Laideur et méchanceté

Dorénavant, Jim est la cible principale du corbeau psychotique. Il doit tout faire pour lui échapper. Ça vous dirait de lui filer un coup de main ? Cette histoire n'est que le début. Au fil du jeu, vous découvrirez des monstres plus bizarres les uns des autres. Très différents physiquement, ils partagent certaines caractéristiques : la laideur et la méchanceté. Dave Perry s'est défoulé en imaginant les boss de fin !
Il faut être tordu pour trouver de telles difformités. Jugez-en plutôt : Major Mucus est un tas de morve verte (bon appétit !), Doc Duodenum est un alien qui digère ses ennemis, Prof Monkey for a Head (bonjour le nom !) est un scientifique dont le cerveau est celui d'un singe... Et je ne vous parle pas des autres, qui valent leur pesant de cacahuètes. Jim a de quoi se faire des cheveux, s'il en avait, face à ces monstruosités.



Tout d'abord, on se dit qu'une bonne volée de gros sel calmera rapidement les ardeurs du monstre. Puis, après avoir reçu une baffe dans la tête, on négocie, on s'arrange, on feinte et on se planque !

Une fluidité démentielle

La fluidité hallucinante et la qualité de l'animation sont les gros points forts du jeu. C'est du véritable dessin animé, et je ne parle pas ici de dessin animé japonais avec quatre images par seconde ! Cette fluidité démente provient d'un nouveau système de programmation, qui se veut le concurrent d'Aladdin (sur Mega Drive).
En ce qui concerne l'animation, chaque mouvement a été l'objet d'un dessin sur papier, qui a ensuite été digitalisé puis retravaillé

LOGITHEQUE

Les jeux de plate-forme se suivent et se ressemblent. À part quelques exceptions, ce genre ne connaît pas de réelles innovations. Earthworm Jim est l'exception qui confirme la règle. Le personnage sort de l'ordinaire, mais cela ne suffirait pas à en faire un jeu original. Ce qui est plaisant dans Earthworm, c'est que tout est dans la même veine. Il s'agit probablement de l'un des jeux les plus délirants que je connaisse. De plus, la réalisation est irréprochable (sauf la difficulté). Bref, on en redemande !



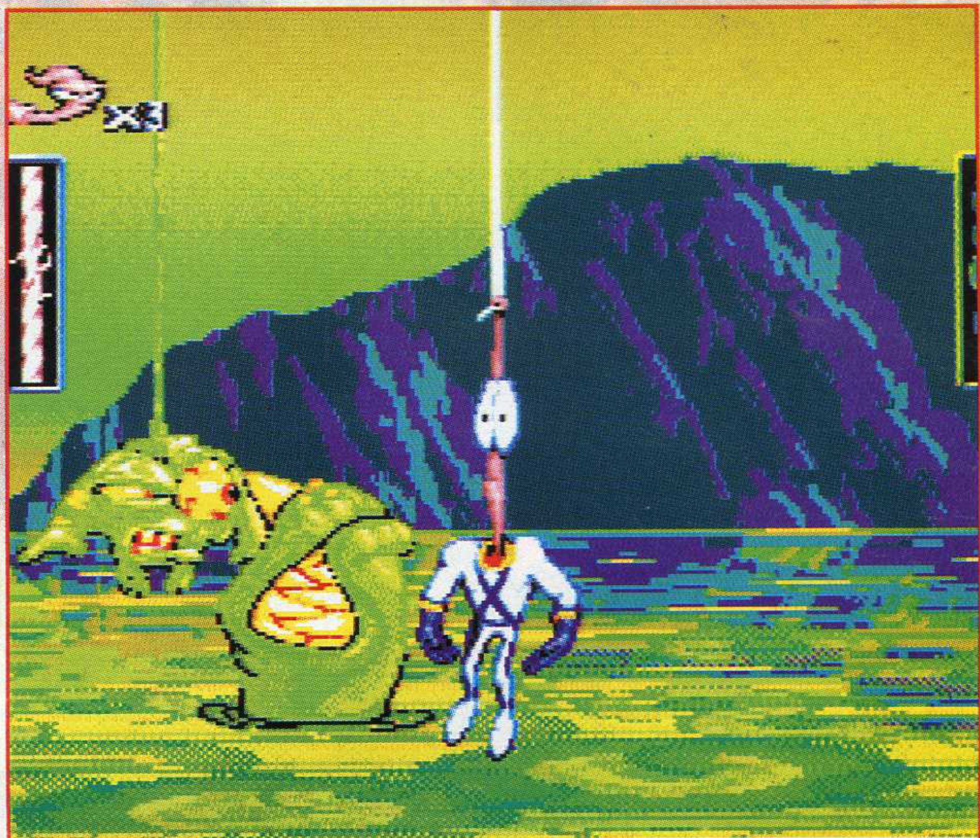
sur ordinateur. On comprend mieux pourquoi le jeu tient sur une cartouche de 24 Mb et a nécessité sept mois de développement ! Les scènes et les décors fourmillent de détails amusants. Ainsi, si vous laissez Jim inactif un moment, il saute à la corde avec son corps, jongle avec son arme comme un cowboy ou encore perd son pantalon.

Un jeu vraiment à part

Lorsque Jim dégaine son arme et tire, une méchante flamme sort du canon tandis que les douilles volent à terre. Très cool ! Il y a aussi les expressions des personnages qui valent le détour. Dans une décharge, un boss vous vomit dessus tout ce qu'il a dans le ventre, un vrai régal visuel et quelle classe ! Earthworm Jim peut trôner sans problème dans votre salon !

D'autres détails font de ce jeu une cartouche vraiment à part. Dans certains tableaux, Jim perd sa combinaison et se retrouve aussi vulnérable qu'un nouveau-né. Sans elle, il perd de sa prestance et apparaît nu comme un ver (vous ne pensiez tout de même pas y échapper à celle-là !). Il lui faut alors la récupérer dans les plus brefs délais s'il ne veut pas finir comme ver à soie.

La beauté et la diversité des décors évitent de se lasser rapidement. À dire vrai, Earthworm



Ici la compétition est rude. Le seul moyen de sauver sa peau et de récupérer par la même occasion un précieux *continue*, consiste à couper la corde de votre adversaire. Pour cela, il faut lui coller de bonnes mandales pour que sa corde ripe sur la paroi rocheuse et finisse par rompre. Quel monde cruel !

Jim regorge tellement d'action, que je ne vois pas comment on pourrait s'y ennuyer. En y réfléchissant, une seule chose pourrait faire décrocher le joueur moyen, c'est la difficulté. Ce jeu est vraiment très dur.

Difficile de faire plus loufoque

De plus, on ne dispose que d'un *continue* pour commencer. Heureusement, il y a deux niveaux qui reviennent régulièrement et qui permettent d'en obtenir. Le premier est un tunnel dans l'espace où il faut récolter au moins cinquante pastilles en évitant des as-



Dans ce tableau, le sol a comme disparu ! Le but du jeu, c'est de cartonner l'espèce de monstre qui vous accompagne avant qu'il ne vous ait fait la peau.

NOS AMIS LES GROS LOURDS







Inévitablement et comme tout jeu de plate-forme qui se respecte un tant soit peu, vous allez être confronté à une myriade de boss. Au nombre de huit ou neuf, nous ne vous en dévoilons que trois pour vous laisser l'infini plaisir de les découvrir par vous-même. Le boss poubelle se défend à grands renforts d'enclumes et de cors de chasse. Celui au crochet... avec son crochet tandis que le savant fou fera tout pour que vous ne puissiez pas enfiler votre combi. Les gros lourds !

Earthworm Jim

CET HOMME EST FOU !

Les animations mitonnées par David Perry sont incontestablement un des points forts du jeu. Elles sont nombreuses, marrantes, hilarantes, *ouf*, chtarbés, démoniaques et invraisemblables. Mais où est-il allé chercher tout ça ? Son cerveau est-il malade ? Avez-vous une camisole sur vous ?

















téroïdes. Dans le second, Jim est accroché à un élastique et doit se débarrasser d'un adversaire dans la même position. Difficile de faire plus loufoques !

Difficile de voir la fin

Malgré toutes ces occasions, il est bien difficile de voir la fin de Earthworm Jim. Toutefois, il faut le souligner, le jeu en vaut vraiment la chandelle. Alors, si vous êtes un fan des jeux de plate-forme et que vous avez également l'habitude de les terminer en deux coups de cuillères à pot, Earthworm Jim est vraiment fait pour vous ! Vous n'avez même pas à hésiter une seconde.

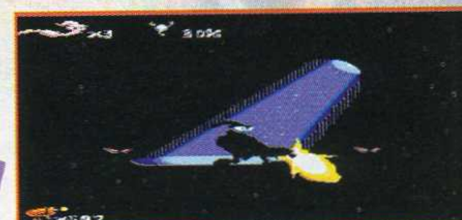
Longan

POUR ou CONTRE

- ▲ Les graphismes sont magnifiques.
- ▲ L'animation est magnifique.
- ▲ La folie du jeu est sensationnelle.
- ▲ La jouabilité est extraordinaire.
- ▼ La difficulté un peu en deça.



Jim ne s'est même pas posé qu'il se fait déjà sauvagement attaquer par un crapax à gueule béante. Chaud la survie !



Ici, on repère les monstres parce que leurs yeux brillent dans l'obscurité. Inutile de vous préciser qu'il est préférable de se déplacer aussi prudemment que lentement.



Dans certains tableaux, il faut courir après sa combinaison sans laquelle, on est nu comme un ver (arf !), faible et vraiment très lent. Voilà révélé devant vos yeux ébahis, la difficile condition des vers de terre.

EN RESUME

PLATE-FORME
VIRGIN - 1 JOUEUR

Earthworm Jim est le jeu de plate-forme du moment. Si vous ne deviez qu'en acheter un, n'hésitez pas.

GRAPHISME	93%
ANIMATION	92%
SON	90%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	95%

INTÉRÊT 95%

Prix environ 400 F

DRAGON
THE BRUCE LEE STORY

Dragon raconte l'histoire d'un mythe : Bruce Lee ! Ce petit homme, que beaucoup de gens adulent, est décédé il y a déjà vingt-et-un ans. Tel le phénix, il renaît de ses cendres en ce mois de novembre 1994 sur Super Nintendo !

Il était temps ! J'en avais assez de lutter à Super Street Fighter II, de combattre à Fatal Fury, de guerroyer à Shaq Fu ! Il me fallait autre chose... Dragon, par exemple ! Ce beat'em up, édité par Virgin, retrace en mode <story> (contre l'ordinateur) l'histoire de Bruce Lee. On ne pouvait pas faire mieux. Tous les rivaux que Bruce Lee a rencontrés font leur apparition dans Dragon. Ils peuvent effectuer des dizaines de coups et anéantir en un clin d'œil tous ceux qui s'opposent à eux. Gros problème, il est impossible de les choisir. On ne peut s'exprimer qu'avec Bruce Lee. Virgin a privilégié le côté « Bruce Lee » au côté « jeu de combat ». Je dois dire qu'ils ont bien réussi leur coup. Le Dragon, comme on le surnommait, est revenu à la vie ! Il ne s'est pas réincarné sous une autre forme. Il est là, devant vous, en pixel et en sprite !
Bruce Lee fait plaisir à voir. Comme au bon vieux temps, il saute, frappe avec les poings, les pieds, les coudes.. Et il exécute aussi quelques attaques spéciales qui, assurément, en feront tomber plus d'un dans les vapes. Les combats se déroulent en un round. Si vous remportez la victoire, vous luttez contre un autre protagoniste, jusqu'au triomphe final. Si vous perdez, vous avez droit à trois *continues*. Lorsque vous usez ces trois chances supplémentaires, vous vous heurtez au fantôme mystique, dans le monde des morts. Pour la petite histoire, sachez que Bruce Lee faisait des cauchemars. À chaque fois, un spectre venait lui trancher la gorge avec une hallebarde. Cet esprit, Bruce ne l'a jamais oublié. Voilà qu'aujourd'hui, il le retrouve dans Dragon pour une lutte sans merci ! Dragon, c'est assez rare pour être signalé, permet à deux



LOGITHEQUE

Difficile de comparer Dragon à d'autres jeux de combat. Dans tous les jeux de baston, on peut choisir au moins huit personnages (dans Super Street, il y en a carrément seize !). Sachez aussi que c'est la première fois qu'un jeu de baston essaie de retracer la vie de Bruce Lee !

Maintenant ou jamais !



Bruce Lee se bat dans une arène contre un Japonais, ressemblant étrangement à Chung-li de *Bloodsport* (un film où Jean-Claude Van Damme tient la vedette). Il doit prouver ici que sa technique est supérieure à celle de son adversaire ! On remarque, au passage, quelques juges qui sont venus assister en connaisseur au combat ! Excellent pour faire ses preuves...

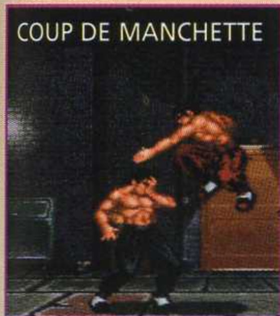
Les cuisiniers chinois attaquent !



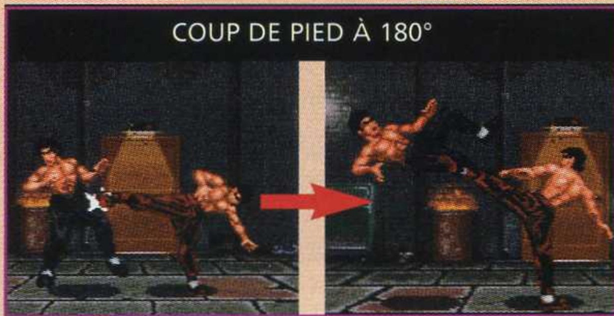
Si vous avez vu le film *Dragon*, ce décor vous dit certainement déjà quelque chose ! Il est en effet directement tiré de ce dernier, dont je vais même vous parler... Peu de temps après son arrivée aux États-Unis, Bruce Lee parvient à se faire embaucher dans un restaurant chinois, dans le quertier chinois évidemment. Tous les jours, il fait les yeux doux aux plus belles serveuses. Seulement, il y a un petit problème : cela ne plaît pas du tout aux deux cuisiniers, qui décident alors de le tuer (vous me direz que le scénario est peut-être un peu mince mais il se révèle être un excellent tremplin à ce film de baston et de kung-fu). Au programme : des machettes très aiguisées...

LES ATTAQUES À DISTANCE MOYENNE !

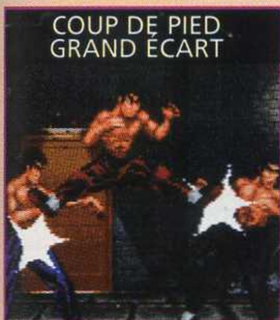
Tous les coups suivants permettent de réaliser des enchaînements. Ce n'est pas Street Fighter II, mais on s'en approche !


COUP DE MANCHETTE

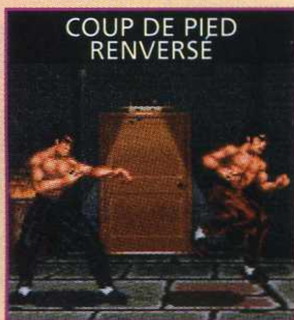
Vous retirez un max d'énergie avec le coup de manchette.


COUP DE PIED À 180°

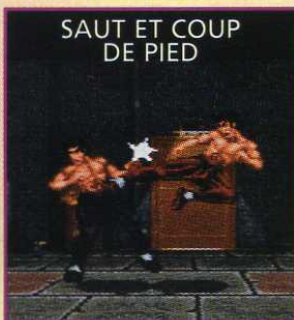
Ne faites pas de quartier ! Assénez donc directement deux coups de pied mortels à votre rival.


COUP DE PIED GRAND ÉCART

Pour éviter l'encerclement, utilisez le coup de pied grand écart !


COUP DE PIED RENVERSÉ

Étrange... Bruce Lee n'utilisait jamais ce coup de pied dans ses films.


SAUT ET COUP DE PIED

Bruce est certain de remporter la victoire lorsqu'il utilise ce coup de pied.

BRUCE LEE STORY

Bruce Lee est un mythe. Il découvre par hasard le kung-fu et devient rapidement un des meilleurs combattants du pays. Adolescent, il ouvre même sa propre école et enseigne déjà son savoir jusqu'au jour où il se fait remarquer par des producteurs de cinéma. Il tourne alors *La Fureur du Dragon*, *La Fureur de vaincre*, *Le Jeu de la mort*, *Opération Dragon*... Durant le tournage de son dernier film, Bruce meurt d'un œdème cérébral. On est en 1973, il a à peine trente-deux ans. Son fils, Brandon Lee, pratique également les arts martiaux et tourne un film sur la vie de son père : *The Crow* (*Le Corbeau*). Il meurt, comme son père, sur un tournage à la suite d'un accident. Brandon n'a pas d'enfants et la légende est réellement finie ! Notez au passage que *Canal Plus* diffuse en ce moment un documentaire sur la vie de Bruce Lee.

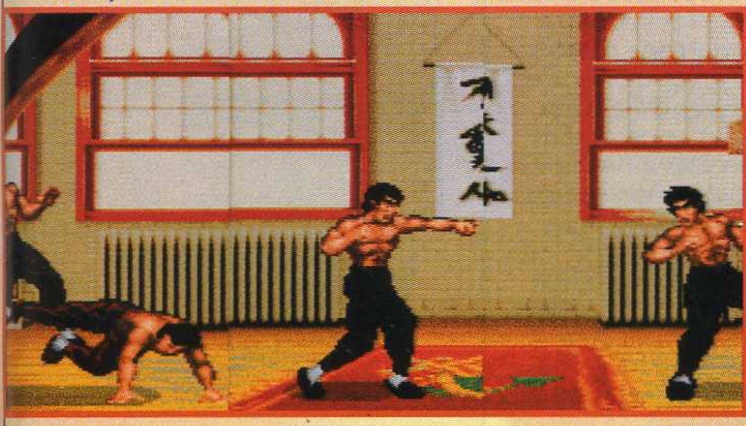
joueurs d'en découdre en même temps contre l'ordinateur. Original, non ? Pour être plus exact : un gros corrompu est opposé à une équipe de deux compétiteurs sans peur : les frères Bruce Lee ! L'union fait la force ! Cette union, vous pouvez la renouveler en mode <battle>, ou la parfaire, en appelant un troisième joueur ! On peut, à l'aide d'un Multitap, jouer à trois en même temps. Mais, cette fois-ci, chacun pour soi. Alors, combattons-nous seuls, ou ensemble ?

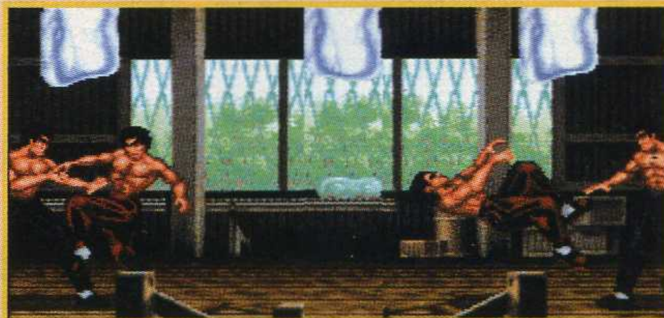
Devenez le maître du kung-fu

Bruce effectue environ une vingtaine de mouvements différents. Certains disent que c'est peu, d'autres déclarent que c'est ridicule. *No problemo*, Virgin a tout prévu ! Lorsque vous rossez votre ou vos ennemis, vous étendez une petite barre d'énergie, en haut à gauche de l'écran. À un certain seuil, un bonus apparaît : le <Chi>. Ramassez-le pour accéder au mode <Fighter> et au mode <Nunchaku>. Ces deux modes, vous allouent de nouvelles attaques. Attention à ne

LE DRAGON RENAÎT À LA VIE !

L'école d'arts martiaux dans laquelle se trouve Bruce est fort bien décorée. Sur les murs, nous pouvons voir de jolis tableaux qui, j'en suis sûr, valent une fortune (je les vendrais bien au marché noir). Le dragon, dessiné sur le tapis du centre, représente le meilleur élève de l'école : Bruce Lee !





LES DEALERS DANS L'ENTREPÔT

Grâce à cette fabrique de glaçons, des patrons de la pègre écoulent de la drogue. Bruce l'a découvert par le plus grand des hasards ! Sans perdre de temps, il enfile sa plus belle tenue de combat et part défier le videur du coin. D'après certaines rumeurs, il est l'homme le plus balèze du pays. J'en profite pour vous rappeler que ce décor est tiré du long-métrage *Big Boss*...

LE MODE FIGHTER

Le mode <fighter> rend Bruce Lee deux fois plus puissant et deux fois plus rapide. Il est regrettable que le nombre de coups soit assez limité…

COUP DE PIED RETOURNÉ



Frappez dans le bas-ventre de votre adversaire avec ce superbe coup de pied retourné.

LES MILLE PIEDS



Bruce, lorsqu'il se concentre, donne des dizaines de coups de pied à la seconde.

LES MILLE POINGS BAISSÉS



Bruce ne connaît pas la pitié. Il frappe sans relâche jusqu'à ce que l'opposant tombe…

LES MILLE POINGS



Bruce se prend pour E. Honda. Il donne des dizaines de coups de poing à la seconde.

COUP DE PIED SAUTÉ ÉCLAIR



Tous vos ennemis s'enfuiront lorsqu'ils verront votre nouveau coup de pied.

SAUT PÉRILLEUX



Bondissez dans les airs pour effectuer une petite cabriole. Peut mieux faire !

pas donner des coups dans le vide, votre barre d'énergie spéciale redescend immédiatement. Par la même occasion – et c'est dommage –, vous perdez vos deux nouveaux modes de combat. Alors, *fightez* d'une manière bienséante !

Tout sur Bruce Lee

Dragon, c'est sûr et certain, fera plus d'un mécontent. On ne peut s'ébattre qu'avec un seul et même personnage durant tout le jeu ! J'en entends déjà qui crient au scandale. Eh bien, je leur rétorque que pouvoir incarner le maître du kung-fu, ce n'est pas possible tous les jours.
Dragon est aussi le premier jeu de combat de Virgin. Soyons clément envers cette société qui, jusqu'à aujourd'hui, n'éditait (enfin presque) que des jeux de plate-forme (Cool Spot, Aladdin, Jungle Book, Le roi Lion…). N'oublions pas, en outre, que Virgin nous propose un historique parfait de la vie de Bruce Lee. Tout y est ! La réalisation, on y arrive, est plus que remarquable ! Les gra-

MOTEUR ACTION !



Bruce Lee se trouve sur les lieux du tournage de *La Fureur de vaincre*. Au premier plan des caméras sont prêtes à filmer les scènes de combat. Au second plan, on remarque l'école d'arts martiaux dans laquelle Bruce Lee passe la plupart de son temps…

LES ATTAQUES DE PROXIMITÉ !

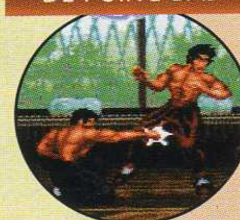
Les petits coups vous permettent de préparer plus facilement vos enchaînements

PETIT COUP DE POING BAS



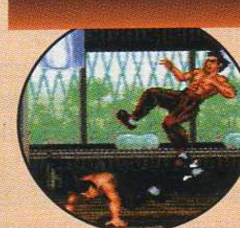
Le petit coup de poing sert essentiellement à attaquer. Très efficace surtout quand il est enchaîné.

GROS COUP DE POING BAS



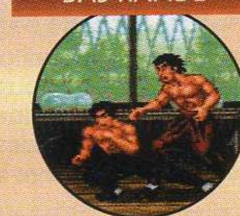
Un bon coup de poing bien placé dans les dents vaut mieux qu'un coup spécial. En tout cas, votre rival est fini !

BALAYETTE



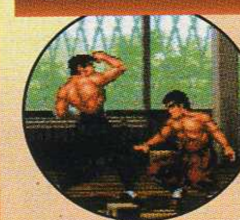
La balayette glissée est une arme fatale contre l'ordinateur. Elle est aussi très utile contre n'importe quel adversaire.

COUP DE PIED BAS RAPIDE



Coincez votre adversaire, ne le lâchez pas un seul instant et enchaînez vos coups. Il n'est pas prêt de s'en remettre.

COUP D'AVANT-BRAS

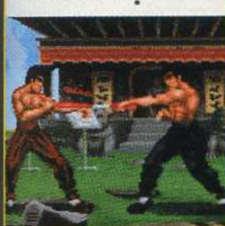


Mieux vaut avoir une assurance-vie lorsqu'on se trouve face à Bruce Lee. Son avant-bras est une arme mortelle…

LE MODE NUNCHAKU

En mode <Nunchaku>, il est quasiment impossible de vous approcher. Le nombre de coups est limité.

ATTAQUE LATÉRALE



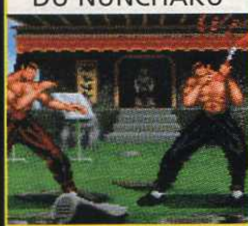
Une technique : si l'adversaire protège son visage, visez les côtes.

COUP DE BÂTON



Pour reprendre votre souffle, tenez à distance votre adversaire.

MANIEMENT DU NUNCHAKU



Changez constamment le nunchaku de bras pour déconcentrer l'adversaire.

« ASSOMMAGE »



Votre ennemi vient de se prendre le nunchaku dans la tête. *No good !*

STRANGULATION

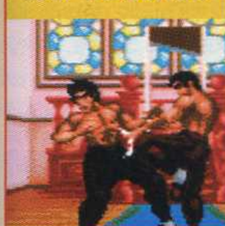


Retournez votre rival dans les airs et écrasez-le ensuite sur le sol !

LES ATTAQUES RAPPROCHÉES !

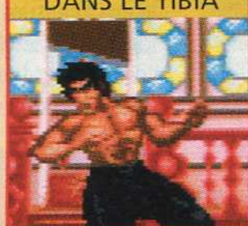
N'hésitez pas à utiliser les attaques rapprochées lorsque vous êtes acculé dans un coin. C'est plus efficace qu'on ne le pense.

COUP DE GENOU



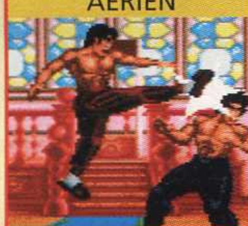
Un bon coup de genou et votre adversaire vous lâche les baskets.

COUP DE PIED DANS LE TIBIA



Quand l'ennemi tente une balayette, donnez-lui un coup dans le tibia.

COUP DE PIED AÉRIEN



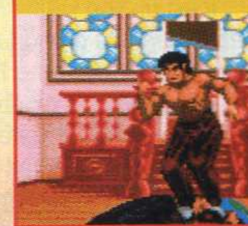
Bruce Lee sait tout faire : il saute dans les airs et frappe avec les pieds.

CHOPPAGE



Reculez et appuyez sur le petit poing pour saisir votre adversaire...

PIÉTINEMENT



Pas de pitié ! Écrasez donc votre rival lorsqu'il est étalé sur le sol.

phismes, par exemple, sont plus fins que sur Mega Drive. Sans oublier que l'animation du personnage est beaucoup plus fluide ! Enfin, quoi de plus jouissif qu'un jeu de baston qui, c'est une première, vous permet de pratiquer un vrai sport de combat : le kung-fu ! Ce rêve... C'est Bruce Lee.

David Taborda et Mike Valensi.



Ce marine, qui se balade toujours avec un poing américain, a eu l'audace de s'attaquer à des copines de Bruce Lee. Sans perdre une seule seconde, le petit Dragon arrive sur les lieux du délit et provoque en combat singulier l'odieux personnage !



POUR ou CONTRE

- △ L'historique de la vie de Bruce est parfait.
- △ On peut jouer à trois en même temps.
- △ Plusieurs modes de combat.
- ▽ On ne peut jouer qu'avec un seul personnage !

EN RESUME

BEAT'EM UP
VIRGIN - 1 À 3 JOUEURS

Bravo à Virgin : il était difficile de retracer l'histoire de Bruce Lee à travers un jeu de combat ! Maintenant, c'est fait.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	86%
SON	82%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	85%

90% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

LE ROI LION

La jungle est une formation végétale arborée, qui prospère sous un climat chaud et humide. Peuplée par des millions d'animaux, elle ne connaît qu'une seule loi : la loi du plus fort ! Le plus puissant, le plus grand, le plus balèze, en l'occurrence, c'est le lion !

Le lion est l'empereur d'un monde à part : celui des animaux. Quand le danger se manifeste, il apparaît aussi vite que l'éclair et, tel un ouragan en furie, il montre sa puissance. Les combats ne l'épuisent pas, la mort ne l'effraie pas... Il est un lion !

Généralement, ce grand fauve vit une quarantaine d'année. À sa mort, il « abandonne » le trône à son fils... Ce petit cours sur la vie des bêtes résume l'histoire du dernier chef-d'œuvre des studios Walt Disney. Ce dessin animé a, aux États-Unis, remporté un succès considérable : plus de 300 millions de dollars de recettes ! Prévu dans nos salles pour la fin du mois de novembre, il fait l'objet d'une adaptation sur console. Devinez qui se charge de la conversion ? Je vous le donne en mille : c'est Virgin ! La société anglaise n'en est pas à sa première tentative. Après Aladdin, elle poursuit sa lune de miel avec les Studios Disney et espère une nouvelle fois faire un carton ! Elle a toutes ses chances avec Le Roi Lion... Votre aventure, je vous l'ai dit, débute au fin fond de la jungle. Vous êtes Simba, un jeune lionceau qui va, dans peu de temps, succéder à son père, le roi Mufasa... Quelques



Entre chaque niveau, vous avez droit à une petite scène de transition. Après le premier niveau, par exemple, le petit Simba grimpe sur le pic d'une montagne. Je vous assure que c'est aussi beau qu'au cinéma !

Dave Perry est parti

Depuis six mois déjà, Dave Perry ne fait plus partie de Virgin Entertainment ! Ce génie qui, autrefois, gérait l'animation des jeux de la célèbre société anglaise, a créé sa propre société : Shiny Entertainment. Son premier soft : Earthworm Jim. Il s'agit d'un jeu de plate-forme, que nous dans ce même numéro... En dépit de son départ, Virgin a doté Simba d'une superbe animation qui, c'est couru d'avance, fera pâlir de jalousie le Monsieur Plus des jeux vidéo.



Simba ne peut rien faire pour stopper sa chute vertigineuse.

LOGITHEQUE

Après Global Gladiators, Cool Spot, Aladdin et Jungle Book, Virgin continue de s'adonner aux jeux de plate-forme avec Le Roi Lion. Une nouvelle fois, c'est beau, sympa à jouer... Bref, cela va plaire à tout le monde !

Le premier niveau

Le premier niveau n'est pas très vaste. C'est pour cela que je vous le décrit un tout petit peu. Simba, dans un premier temps, ne rencontre personne sur sa route ①. Ensuite, il contourne quelques ennemis ② et ③. Enfin, il atteint une plate-forme qui le mène vers un dernier animal ④. C'est beau la vie de lion...



Simba sait se défendre !

Dans Le Roi Lion, vous pouvez vous défendre de différentes façons.
En voici quelques-unes pour vous servir d'exemple !



Vous retournez sans problème ce gêneur.



Utilisez vos griffes pour tuer l'assaillant.



Rugissez donc pour paralyser vos ennemis.



Allez-y ! Vous pouvez vous rouler en boule.



Rebondissez sur la tête de vos ennemis.

mois avant votre couronnement, votre père est victime d'un accident. Il se fait écraser par un troupeau de gnous et succombe à ses blessures. Il laisse la place à votre oncle, Scar.

La soif du pouvoir

Vous devez donc patienter un petit peu et laisser votre parent gérer les affaires du royaume... Tout le monde le sait, les ambitieux n'ont pas d'amis ! Scar est dévoré par la soif du pouvoir. Il désire votre perte pour gouverner jusqu'à la fin de sa vie ! Sans perdre le temps, il ordonne à tous ses sbires de vous tuer. L'action commence !

Virgin, c'est bien connu, n'aime pas faire les choses à moitié. C'est pour cela qu'elle a fait appel à des programmeurs et des graphistes de choc pour produire son jeu. Nous



Une nouvelle fois, vous affrontez cette hyène. Elle est encore plus énervée que d'habitude...



Il est conseillé de se frotter à ce rhinocéros. Avec sa corne, il vous balance dans les airs et vous permet de franchir divers obstacles...



Dans le niveau en pseudo 3D, vous évitez des hordes d'animaux qui n'ont qu'une envie : vous écraser.

LES GÊNEURS

Les ennemis de Simba sont tous très dangereux. Ils n'hésitent d'ailleurs pas à vous attaquer, même par surprise... Méfiez-vous d'eux comme de la peste.



Ne tombez pas à l'eau ou c'est fini pour vous.



Ce crapaud utilise astucieusement sa langue.



Les hérissons sont insensibles à vos roulades.



Ce petit scarabée explose comme une bombe.



Ne vous frottez pas trop au petit porc rose.



Quand Simba reste immobile, des petits papillons viennent faire joujou avec lui. C'est joli l'amitié !



Souvent, les singes vous balancent d'un endroit à un autre sans vous demander votre avis...



Juste avant de commencer votre aventure, vous voyez votre ami Timon. Il annonce que la partie débute.



Pour ne pas se compliquer la vie, Simba saute au-dessus de l'ennemi.

ne sommes pas déçus ! Simba, le lionceau que vous dirigez, évolue dans des décors très colorés, fidèles à l'esprit Disney. C'est beau et ça me plaît ! On remarque tout de même quelques trames dans certains niveaux. Indigne de la Super Nintendo !

Des niveaux labyrinthiques

Le héros principal, Simba, est fort bien animé. Malgré le départ du grand Dave Perry, Virgin s'en est bien tiré. On n'est pas mécontent du résultat. Vous pouvez même tout faire : grimper aux arbres, gambader dans les prairies et même jouer avec les papillons !

Pour vous défendre des animaux que vous rencontrez sur votre route – hyènes, corbeaux, singes, etc. –, un seul moyen : le rugissement. Souvent, vos ennemis restent paralysés de peur. Ils ne peuvent donc plus se défendre ! Profitez-en pour leur rebondir dessus et les éliminer...

De temps en temps, vous croisez quelques amis. Ils sont prêts à vous filer un coup de main ! Mais, je ne vous en dis pas plus ! Vous ferez leur connaissance par vous-même bien assez vite... Chaque niveau regorge de pièges et de dangers que vous devez astucieusement contourner.

Bien entendu, il faut mémoriser parfaitement le chemin que vous empruntez : les

Simba est un lion !

Comme dans tous les jeux que Virgin édite, l'animation du héros est fantastique. Malgré le départ de Dave Perry, c'est très réussi aussi dans Le Roi Lion. Il suffit de regarder Simba s'amuser pour s'en assurer.

Simba le lionceau



Simba sait grimper sur les rochers.



Attention, il peut aussi en tomber.



Avec Simba, vous sautez où vous voulez.



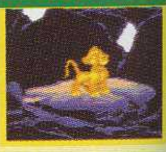
Notre lionceau court rapidement.



Cette fois-ci, il gambade très gentiment.

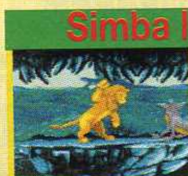


Simba se baisse aussi s'il y a danger.



Être cool et regarder les oiseaux voler.

Simba le roi



Frappez votre adversaire : vous êtes le roi.



Sans crainte, vous pénétrez dans une grotte.



Saisissez fermement votre ennemi.



Il faut toujours grimper aux arbres !



Simba court dans la grande prairie...



Attention, c'est parti à nouveau.



Accrochez-vous, ce n'est pas perdu.

Les trois vilains affreux !

Durant le jeu, vous êtes opposé à trois boss. Ils ne sont pas très difficiles à battre mais profitent quand même de la moindre erreur pour vous assassiner. Les voici !

La hyène maléfique



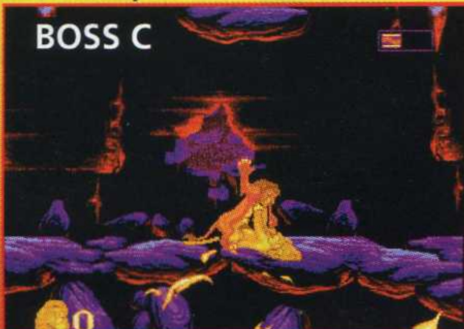
Cette hyène vous saute dessus et tente de vous écraser par tous les moyens. Au moment où elle reprend son souffle, frappez !

Les singes attaquent !



Ce gros singe n'a pas mangé de petit lionceau depuis belle lurette. Vous voyez ce que je veux dire...

Scar, enfin te voilà !



Vous vous trouvez enfin nez à nez avec votre oncle. Une bataille s'engage pour la conquête du royaume...



Sur le dos de cette autruche, vous parcourez le second niveau. Un peu comme dans les courses hippiques, vous évitez un tas d'obstacles.



Vous voyez le petit lion lumineux à côté de Simba ? Touchez-le ! Désormais, si vous perdez, vous recommencez ici !

niveaux sont labyrinthiques ! À titre d'exemple, sachez qu'il m'a fallu une heure pour trouver la sortie du deuxième niveau (il y a un truc à trouver !). Peut-être que d'autres auront plus de chance...

Et rugir de plaisir

Dans la seconde partie du jeu, Simba a grandi. Eh oui ! Les années ont passé, mais notre lion est toujours là. Il a hâte de succéder à son père. Les menaces auxquelles il fait face sont encore sont plus grandes ! Mais, comme dit *Le Petit Dav illustré* : lion énervé ne craint pas les dangers !

Le Roi Lion de Virgin pourrait être un jeu parfait, je dis bien pourrait (!), si la réalisation n'était pas un poil bâclée ! Les digits, par exemple, ne sont pas toutes de qualité (je fais surtout allusion au rugissement de Simba, lionceau...). Les musiques sont peu rythmées par rapport à la version Mega Drive ! En outre, les tests de collision manquent de précision.

Enfin, la maniabilité n'est pas toujours au rendez-vous ! J'ai cassé trois paddles avant de m'accrocher à la queue des hippopotames du second niveau (les connaisseurs comprendront). Qu'importe ! Malgré ces petits défauts, Le Roi Lion est un des tops ce cette fin d'année. C'est un jeu de plate-forme que vous devez absolument vous procurer ! Ce qui devait être dit est dit !

David aime les lionnes.



Dommage ! Simba vient de rater son saut. Il tombe dans le vide et il doit tout recommencer !



POUR ou CONTRE

- △ Les niveaux sont labyrinthiques.
- △ Simba répond au doigt et à l'œil.
- △ Le Roi Lion plaira aux plus jeunes.
- ▽ Dommage que la maniabilité ne soit pas toujours au rendez-vous.

EN RESUME

PLATE-FORME
VIRGIN - 1 JOUEUR

C'est sûr et c'est certain, vous allez prendre votre pied avec Le Roi Lion. Un jeu de rêve...

GRAPHISME	87%
ANIMATION	92%
SON	86%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	90%

91% INTÉRÊT

Prix environ 500 F



HARWEST GAMES

GRATUIT POUR TOUTES COMMANDES UN TEE SHIRT HARWEST GAMES

HARWEST GAMES ACHAT VENTE

TOUT JEUX MEGADRIVE SUPERNINTENDO OCCASION AUX MEILLEURS PRIX

PAIEMENT CASH

GOODIES DBZ

CARDASS 94	5 F
RAMICARDS 94	8 F
MANGAS DBZ FR	35 F
FIGURINE BATTLE 2	99 F

BOUTIQUE

PORTE CLESF STREET FIGHITER	45 F
PORTE CLEFS MAR10	49 F
MONTRE STREET t15HTER	99 F
FIGURINE STREE~T FIGHTER	79 F
MONTRE GAME BOY	99 F

LE CLUB HARWEST GAMES

HARWEST GAMES CLUB



NOM . . . .DUPONT . . . .
PRENOM . .JULIEN . . . .

N° CARTE 94 10 69 12 0000007

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES

1 MONTRE STREET FIGHTER GRATUITE
1 TEE SHIRT HARWEST GAMES
TA CARTE DE MEMBRE PRIVILEGIE
CADEAU POUR TON ANNIVERSAIRE
CATALOGUE

SEULEMENT **88 F**

VOUS DESIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES CONTACTEZ NOUS AU **78 63 60 80**
LISTES DES DISTRI BUTEURS HARWEST GAMES - FAX 78 63 60 85

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

VIDEO GAMES CLUB
119 AV DE ST LOUP
13010 MARSEILLE

STAR GAMES
38 RUE FLORIAN
30100 ALES

CLAP VIDEO
11 RUE DU COMMERCE
37210 VOUVRAY

NON STOP VIDEO
9 PLACE DU 14 JUILLET
47000 AGEN

LORD VIDEO
23 BOULEVARD CARNOT
49100 ANGERS

ROLLIN GAMES
10 RUE DE RENNES
53000 LAVAL

PTIT HOLLYWOOD
14 PL FAREHAM
56000 VANNES

VIDEOMAT
11 AVENUE DE LA GARE
59500 MAUBEUGE

DISCOUNT VIDEO
32 RUE DU CAMP DROITE
62 200 BOULOGNE S/MER

VIDEO LASER 3
2A ROUTE DE BRUMATH
67460 SOUFFELWEYERSHEIM

VIDEO LASER 2
85 RUE DES JESUITES
67100 STASBOURG

INFO GAM E
113 RUE A FRANCE
69100 VILLEURBANNE

VIDEOTEC
22 RUE PASTEUR
69190 SAINT FONS

STREET GAM ES
72 AVENUE DE VERDUN
69330 M EYZIEU

VIDEODISC
2 AVENUE JEAN JAURES
70400 HERICOURT

PARAY VIDEO
19 COURS JEAN JAURES
71600 PARAY LE MONIAL

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARD
74700 SALLANCHES

VIDEO FOLIES
34 AV ROGER SALENGRO
77290 MITRY LE NEUF

INTER VIDEO
C/C LE PREY
88160 LE THILLOT

CELEST VIDEO
28 RUE DES BRASSERIES
88200 REMIREMONT

MICRO 2000
5 PASSAGE DE L ECU
89100 SENS

PIT GAM E
40 RUE DES LAITIERES
94300 VINCENNES

VIDEO 10
10 AVE DE LA GARE
95150 TAVERNY



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN DIRECT : AU 78 63 60 80

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	NBA SHW D0WN	379 F
AER0 THE ACROBAT	369 F	NBA BASKETBALL 95	TEL
ACTRAISER 2	389 F	NSPN BASEBALL	399 F
AMERICAN TAIL	399 F	OPERATION EUROPE	439 F
ANIMANIAC	TEL	PGA TOUR GOLF 2	389 F
BRAIN LORD	439 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	P0WER RANGER	439 F
CLAYMATES	429 F	P0PEYE'S ADVENTURE	399 F
CLAYFIGHTER	429 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PAC ATTACK	349 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	SHAQ FU	399 F
EQUINOX	399 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
FIEVEL GOWEST	TEL	SECRET OF MANIA	449 F
FIFA SOCŒR	389 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
FI ROC 2	419 F	STUN RACE FX	429 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SUPER METROID	409 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SIMPS0M : VIRTUAL BART	429 F
KING OF DRAGON	479 F	WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
LEGEND	419 F	SUPER PINBALL	389 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER TETRIS 2	399 F
LEMMINGS 2	489 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
LETHAL ENF0RCER	459 F	TURN AND BURN	429 F
LUFIA	459 F	VORTEX	439 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	WORLD HERO 2	439 F
MISTER NUTZ	359 F	FINAL FANTASY 3	439 F
MEGAMAN X	389 F	LORD OF THE RING	409 F
NHL HOCKEY 94	389 F	SPARKSTER	399 F
NBA JAM	409 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	PELE 2	389 F
AER0 THE ACROBAT	349 F	POWER INSTINCT	TEL
BATTLE TECH	409 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
BALIZ	399 F	PHANTASY STAR IV	459 F
CONTRA HARD COP	399 F	PIRATE G0LD	359 F
ÇOMBAT CAR	349 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
COLUMNS 3	319 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	RAGNACENTY	389 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	REBEL ASSAULT	TEL
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
DUNE 2	399 F	SONIC 3	389 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	STREET 0F RAGE 3	419 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER STREET FIGTHER II	459 F
FLINK	TEL	SHAQ FU	399 F
FIFA S0CCER	349 F	SHINING F0RCE II	TEL
FORMULA ONE	389 F	SHADOW RUN	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F	TITI ET GROSMINET	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	URBAN STRIKE	399 F
LANDSTALKER	399 F	VIRTUA RACING	449 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	VIRTUAL BART	399 F
JURRASIC PARK RAMPAGE	409 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
MARIO ANDRETTI	389 F	WORLD CHAMPION SOCŒR 2	379 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	ZERO TOLERANCE	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	DYNAMITE HEADY	419 F
NBA SHOWDOWN	389 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
NBA JAM	389 F	SPARKSTER	369 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
NHLPA 95	419 F	POWER RANGER	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
0UT RUNNER	379 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

GAME BOY / GAME GEAR

GAME BOY		GAME GEAR	
DONKEY KONG	239 F	FALADDIN	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F	COCA COLA KIC	199 F
MORTAL KOMBAT II	249 F	CHOPLIFTER	229 F
POWER RANGER	209 F	GP RIDER	229 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F	JURASSIC PARK	189 F
SAILOR MOON	149 F	MS PAC MAN	209 F
ZELDA	229 F	M0RTAL KOMBAT II	279 F
STOP THAT ROACH	219 F	ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
CONTRA	229 F	SENSIBLE S0OCER	219 F
MEGA MAN 5	229 F	SONIC SPINBALL	199 F
NBA JAM	249 F	SONIC 3	199 F
DOUBLE DRAGON	189 F	INCREDIBLE HULK	269 F
MICKEY MOUSE	219 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
NINJA BOY 2	169 F	CAESAR PALACE	239 F
DRACULA	209	DAFFY DUCK	249 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	HEART OF ALIEN	399 F
DARK WIZARD	369 F	DUNE	399 F
DRAGON' S LAIR	429 F	BATTLECORP	349 F
JURASSIK PARK	399 F	NBA JAM	399 F
MEGA RACE	359 F	ANDROID ASSAULT	399 F
MORTAL KOMBAT	319 F	REVENGERS OF VENGENCE	359 F
COOL SPOT	409 F	LETHAL ENFORCER (AVEC PISTOLET)	459 F
REBEL ASSAULT	369 F	LETHAL ENFORCERS 2	389 F
RISE OF DRAGON	379 F	SOUL STAR	359 F
SHINING FORCE	449 F	MEGA RACE	369 F
TOMCAT ALLEY	399 F	CRIME PATROL	389 F
W0RLD CUP USA 94	379 F		
CLIFFANGHER	359 F		

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	399 F	219F	
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	89 F	SUPER 6 avec 2 MANETTES	
ADAPATEUR MEGA KEY	79 F	SUPER NINTENDO	219 F
MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS)		CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
FIGHTER II (MEGADRIVE)	99 F	CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F	ADAPTATEUR (MEGADRIVE)	69 F
MANETTES SANS FIL :		ADAPATEUR (SUPER NINTENDO)	69 F
PRO 6 = avec 2 MANETTES (MEGADRIVE)			

DEVENEZ DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES

POUR CREER UN MAGASIN DE JEUX VIDEO

CONTACTEZ-NOUS AU : 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON

TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

VILLE ....

CODE POSTAL ....

TEL ....

DATE DE NAISSANCE ....

REGLEMENT :

CHEQUE ❑

C.C.P ❑

CARTE BLEUE ❑

DATE DE VALIDITE : ...../.....

NUMERO : ....

SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

Vous en rêviez, c'est fait ! Même si le label d'Indy est très vendeur, les versions existantes étaient relativement décevantes. Pour pallier ce léger manque dans l'univers des consoles, un seul développeur : Activision. Un seul jeu : Pitfall.

Plus de dix ans après la sortie de Pitfall sur la VCS 2600 d'Atari, l'aventurier le plus connu de la planète, après Indiana Jones, débarque sur la Super Nintendo ! Ceux qui ont eu l'occasion d'exercer leurs talents de joueurs sur l'ancienne version seront surpris de découvrir un Pitfall carrément relooké.
En effet, on passe de trois pixels en deux couleurs à un delirium graphique complet. Vous êtes aux commandes d'un aventurier, tout ce qu'il y a de plus classique sur terre. Affublé d'un chapeau de safari, d'une veste en peau, vous devez récupérer votre papa.

Un dédale de pièges

Papa a été kidnappé par l'esprit du jaguar de la jungle amazonienne. Un dédale vert de pièges infernaux vous attend. Que seul les virtuoses du paddle vaincront ! Pour venir à bout des temples maudits de la jungle, vos seuls amis sont un fouet et un lance-pierres. Je ne plaisante pas ! Votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à trouver des cailloux tout au long de votre périple. Les

LOGITHEQUE

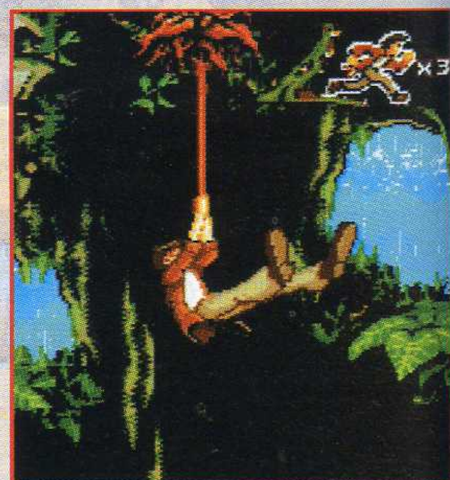
Il est dur de choisir des jeux de plate-forme en cette période de fêtes de Noël. Si Pitfall se démarque par ses originalités et son animation, d'autres ont également les moyens de sortir de la masse. Pour ne citer que les meilleurs : Donkey Kong Country et Earthworm Jim. Le premier innove par ses graphismes et sa musique, alors que le second se fait apprécier par son originalité et sa réalisation. Dur, très dur de faire un choix !



Comme Indiana Jones, il vous faut fuir devant cette roue de pierre, si vous ne voulez pas ressembler à une crêpe.



Tel Tarzan sur une liane, vous devez secourir votre père des mains du méchant esprit du jaguar.


Ces fleurs exotiques permettent de vous propulser dans les airs à l'affût de bonus secrets.

plus futés d'entre vous mettront peut-être leurs mains sur un boomerang, un objet des plus pratiques. Vous l'avez compris, Pitfall est aussi un jeu d'aventure.

Plus réaliste, tu meurs !

S'il se détache, et surtout, écrase ce qui s'est fait jusqu'alors, c'est grâce à son animation exceptionnelle et sa jouabilité jouissive. L'animation est sublime. Chaque mouvement du héros est travaillé à la perfection. Lorsqu'il se balance à une liane, il ne se contente pas de la tenir d'une main. Dans un souci de réalisme, les programmeurs d'Activision ont décidé de le faire se retourner sur lui-même. Ainsi, les bras sont synchronisé naturellement, comme les jambes,



Photo symbolique de la vieille génération de consoles crucifiée par les nouvelles technologies.

UN MONDE TRÈS ANIMÉ

Voici un petit aperçu des différentes animations de notre ami Pitfall. Comme vous pouvez l'observer, le nombre des animations fait de ce jeu un futur hit. Il est donc possible de réaliser toutes les combinaisons possibles et imaginables avec votre personnage, du simple saut au yoga. En cas de stress, ça aide toujours !



L'esprit du JAGUAR



C'est déjà un jaguar qu'il vous faudra affronter dès la fin du premier niveau.



Les plus rusés d'entre vous trouveront sans doute un moyen de passer outre ces deux jaguars.



Un jaguar en colère, ç'est pas très joli. Un bon conseil parmi d'autres : mieux vaut fuir.



Pour sauver votre père il faut abattre ce monstre. Économisez donc des pierres explosives !

les hanches et même les vêtements. Votre personnage jouit d'une grande variété de positions : il saute, grimpe, rampe et s'agenouille ! Pour mon plaisir, comme pour le vôtre, sachez que toutes ces actions sont très faciles à réaliser. Avec Pitfall, vous « n'userez » pas votre paddle toutes les cinq minutes. Au contraire, le plaisir de jouer pousse même le joueur à fouiner à droite, à gauche.

Le fils de son père

De plus, Pitfall regorge de passages secrets où sont cachés trésors, vies et autres bonus habituels. Pas tant que ça d'ailleurs, il est même possible de trouver des *warps zones* qui vous ramènent dans le passé. Un retour en arrière qui vous permet de jouer avec la version de 1982 !

Pour conclure, Pitfall est le digne successeur de son ancêtre. Pour ceux qui suivent, j'ajoute qu'il est le meilleur jeu de ces fêtes dans le domaine de l'action aventure. N'oubliez pas de le mettre sur votre liste de Noël !

Pitt, alias Fall



Dans toutes les circonstances, il faut savoir adopter une philosophie très zen comme notre ami Pitfall.



Si vous enfoncez les pierres dans le mur, des passages secrets s'ouvrent à vous.



Le mode 7 de la Super Nintendo est exploité à donf sur les boules de feu.

Cadeau bonux











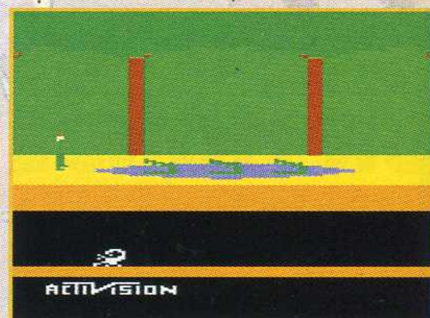

❶ Une vie supplémentaire pour le petit Pitfall.
❷ Bague en diamant pour plus de points.
❸ Récupérez votre boomerang après usage.
❹ Les pierres explosives nettoient l'écran !
❺ Trouvez des pierres pour votre lance-pierres.
❻ Le lingot en argent, c'est pour les points !
❼ Le lingot en or aussi ! mais en plus.
❽ Les pièces en or, idem ! mais encore plus.
❾ Le sablier vous donne un temps précieux.
❿ Ce piment vous transforme en super Pitfall.

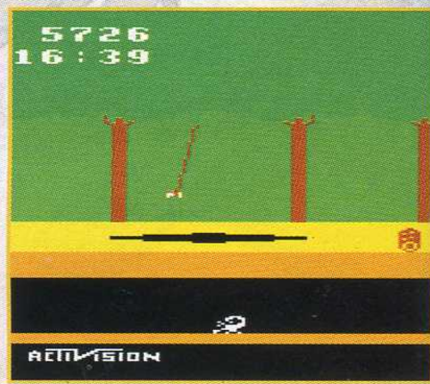
Pour ou Contre

- △ L'animation arrache un max !
- △ Les graphismes vous plongent dans l'ambiance.
- △ De la recherche, de la recherche et encore de la recherche !
- △ Une bonne jouabilité !
- ▽ Une musique un peu délaissée au profit du reste !

Retour vers le passé

Pour ceux qui ne connaissait pas la version de Pitfall sur la VCS 2600 d'Atari, sachez qu'il est possible de trouver une warp zone vous permettant d'y jouer. Le jeu est exactement le même dans son intégralité. Un clin d'œil sympa de la part d'Activision !





En résumé

PLATE-FORME
ACTIVISION – 1 JOUEUR

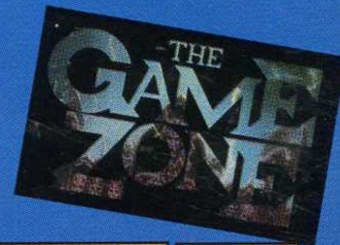
Pour une fois, c'est un véritable plaisir de rejouer à un des hits des années 80 !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	97%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	89%

92% INTÉRÊT

Prix environ 400 F

PAYEZ VOS JEUX, PAS LES INTERMEDIAIRES !





MICKEY MANIA

MD/SNIN

429 F / 499 F

Un jeu magnifique, des plates-formes plus que jolies et une animation excellente. Une jouabilité, des tas de passages secrets et des effets visuels délirants. Une durée de vie et une musique sublime. Et ce n'est certainement pas tout ...



SECRET OF MANA

SNIN version FR.

449 F

Un extraordianire RPG !!! Captivant et complexe à souhait, disposant de phases de combat/arcade et d'énigmes ardues, ce jeu possède toutes les qualités pour séduire un joueur normalement constitué !



THE LION KING

MD/SNIN

429 F / 489 F

Des animations sublimes, de superbes graphismes et une musique merveilleuse, voilà ce que vous trouverez dans cette cartouche digne du fabuleux film de Walt Disney !



STREET RACER

SNIN

479 F

Un jeu fou fou fou ! Huit pilotes complètement loufoques s'affrontent avec des bolides délirants ! Le jeu le plus marrant du dernier CES de Chicago est tout simplement génial à quatre !!!



EARTHWORM JIM

MD/SNIN

429 F / 489 F

Le nouveau jeu de plates-formes réalisé par le talentueux David Perry , créateur d'Aladin. Le jeu ne se contente pas seulement d'être beau et bien animé, il est aussi original, varié, délirant et complètement loufoque !



DONKEY KONG

SNIN

490 F

Nintendo frappe très très fort ! Certainement le meilleur jeu de ces dix dernières années... Une réalisation comme vous n'en n'avez jamais vu et une jouabilité extraordianire !!!



Dragon Ball Z.3

SFC

589 F

Encore une fois, DBZ débarque et frappe très fort ! Les nouvelles aventures du Super Butoden sont encore plus éclatantes à l'écran et la maniabiité a encore été améliorée. Un hit en puissance...

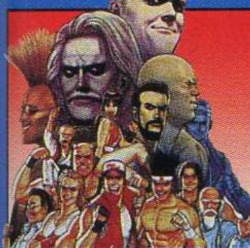


SPARKSTER

MD/SNIN

429 F / 449 F

Rocket Knight adventure 2. L'opossum bleu est de retour pour de nouvelles et folles aventures, Vous en aurez plein la vue ! Jouabilité et qualité sont les deux devises de Konami et de sa mascotte !



FATAL FURY SPECIAL

SFC

539 F

La legende des loups affamés ! C'est avec les personnages des précédents Fatal Fury que vous allez pouvoir combattre dans ce formidable jeu de combat parfaitement adapté de la Neo Geo. Un hit incontestable !

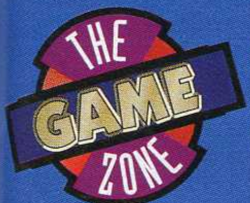


LEGEND

SNIN

399 F

Une épopée issue des meilleurs contes de D&D. Les fanas de «Beat Them Up» vont être servis. Legend réconcilie les jeux d'aventures et l'action. Un long et dangereux périple vous attend sur des routes infestées de monstres sanguinaires !



COMMANDEZ

TEL. : (1) 49 23 64 33
FAX : (1) 40 10 00 76

GRATUIT !

VOTRE CARDASS COLLECTION AVEC CHAQUE COMMANDE...



BON DE COMMANDE / RESERVATION

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Ville .... Code postal ....

Date de naissance .... Téléphone ....

Console utilisée : MEGADRIVE ☐ MEGA CD ☐ SUPER-NINTENDO ☐

OVERGAME MACHINE™ ☐ AUTRE : ....

THE GAME ZONE - CAP St OUEN - 93581 St OUEN CEDEX

Console	Désignation du jeu	Qté	Prix TTC	Total TTC
	Participation aux frais d'envoi (35 F pour 1 jeu, 50 F pour 2 jeux et plus)			
	Mode de paiement : Chèque ☐ CB ☐ Montant total de la commande			

N° carte de crédit ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Expire le ☐☐/☐☐

Signature Obligatoire

Merci de libellé votre chèque à l'ordre de



BANZAI NOV 94

Maximum Carnage

La nouvelle vient de tomber : Carnage s'est évadé en laissant derrière lui les cadavres de ses gardiens... Il est cruel et n'a aucun scrupule, vous êtes sa prochaine victime. Let the carnage begin !

Les rues de New York et de San Francisco sont victimes de la violence des gangs qui sèment la panique : à leur tête, un dénommé Carnage, assisté de Shriek et du Doppleganger. Tout récemment échappé de prison, Carnage décide de se lancer à la recherche de Spiderman et de son double maléfique, Venom, pour les détruire. Une chasse à l'homme s'engage dans les bas-fonds new-yorkais. Mais ça ne se passera pas comme ça : avec l'aide du paddle et de vos mains expertes, vous prenez le destin de Peter Parker et de Venom en charge. Vous allez remettre de l'ordre dans l'enfer de la jungle métropolitaine. Pas facile la vie de superhéros, n'est-ce pas ? Il y a quinze niveaux, plus durs les uns que les autres, à parcourir pendu à votre fil au-dessus des rues, des buildings, des laboratoires, des hôtels, des parcs, etc. Sur votre route, des méchants survitaminés font l'impossible pour vous stopper...



Le <double smash> (très difficile à réaliser) vous permet de lancer deux méchants l'un contre l'autre. Elle est balèze l'araignée !



La racaille sévit dans New York, heureusement que certains défendent encore la veuve et l'orphelin.



Les rues de San Francisco ne sont pas sûres non plus, Venom en est pour ses frais... Il se fait maltraiter par une jeune délinquante aux cheveux longs et verts !

TO BE OR NOT TO BE ?

Bientôt, l'araignée ne se posera plus tant de problèmes sur la résurrection permanente de ses ennemis. Elle a beaucoup trop de soucis comme ça...







Une araignée radioactive

Tout est permis ! Les coups de parapluie, les cheveux longs qui fouettent, les balles et bien évidemment les mains et les pieds. Rien de bien compliqué pour quelqu'un qui tient ses pouvoirs d'une araignée radioactive ! Carnage l'a compris, le bougre ! C'est pourquoi il vous envoie régulièrement des

superboss à affronter. Ceux-là vous donnent beaucoup plus de fil à retordre que la petite racaille ordinaire.

Vous n'êtes heureusement pas seul dans votre lutte contre le mal. Une ribambelle (six, en fait,) d'alliés viennent vous prêter main-forte tout au long du jeu : Black Cat, Dagger, Cloak, Captain America, Fire Star et Iron Fist. Pour équilibrer la lutte, Carnage a fait appel à six vilains : Shriek, Doppleganger, Carrion, Morbius, Deathlock et le Demogoblin. Voilà, le décor est planté, les acteurs sont prêts, le jeu peut commencer.

Vous débutez dans la peau de Spiderman (prononcez « spailledeurman ») et vous déambulez donc nonchalamment dans les rues de New York, distribuant régulièrement des pains dans la tronche des méchants brigands. La routine, quoi. Soudain, votre sens d'araignée (un truc bien pratique qui prévient son utilisateur du danger) vous titille et vous indique une grosse menace sur le toit d'un immeuble.

Vous êtes une cible !

Ni une ni deux, vous vous lancez à la poursuite de cette menace pour l'humanité et vous découvrez... le Doppleganger, une espèce d'homme-araignée à huit bras et Shriek, une centrale électrique portable, qui vous précipite dans le vide. Maintenant, vous savez que vous êtes la cible de Carnage ! Vous pouvez ensuite choisir d'incarner Venom ou de continuer à vivre la folle chute de l'araignée en *direct-live*. Selon le choix de votre personnage, vous avez différentes

Des boss à la folie


Shriek a décidé de faire rôtir Spidey sous les yeux glauques du Doppleganger.


Carrion débarque alors que l'araignée se démène déjà contre le Demogoblin.


Ce boss est le dernier obstacle avant l'arme ultime qui sert à détruire Carnage !




Et voilà le boss plus vicieux de tous : Carnage en personne... Il vous donnera en effet bien du mal avec ses instruments de torture.



Spiderman en difficulté a recours à la <cloak> (la cape) pour s'en sortir... C'est un des six personnages qui peuvent intervenir pour vous aider dans le jeu.



Après le premier niveau, vous pouvez choisir de poursuivre avec Venom ou avec Spidey.

ÉVASION EN DIRECT













Carnage n'y va pas par quatre chemins pour se faire la malle... il en profite pour se faire deux alliés : Shriek et le Doppleganger. Spiderman et Venom ont bien du souci à se faire. Cette courte animation est un prologue au jeu. Elle permet de se familiariser (pour ceux qui ne le sont pas encore) avec l'univers des superhéros.

missions à remplir et différents rôles à jouer. La difficulté du jeu est croissante au fil des missions : ne vous endormez donc pas sur vos lauriers !

Le pire reste à venir

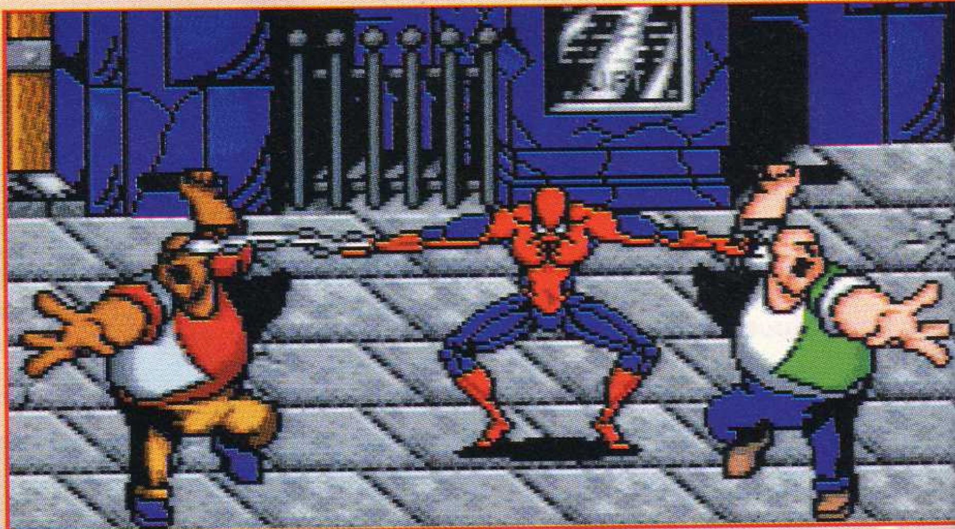
Souvent, il faut du temps pour comprendre comment tuer un ennemi en prenant le moins de coups possible (le Demogoblin, par exemple). Le pire reste à venir en la personne de Carnage. Il a d'innombrable ressources : il peut modeler ses mains comme il veut et en faire des armes tranchantes, pointues et contondantes. Ce vilain est très puissant et vous réserve bien des surprises... Pour les fanas du genre, et même pour les autres, sachez que l'atmosphère Marvel Comics, qui a d'ailleurs contribué à la réalisation du soft, est très présente : une bande dessinée sur l'évasion de Carnage précède le jeu et nous met dans le bain. Bien d'autres



Carrion ne s'attendait pas à ça ! L'intervention inopinée (pas tant que ça) de Firestar le déboussole et il se décide enfin à vous « lâcher » la tête !

LOGITHEQUE

Inutile d'énumérer la liste des nombreux logiciels de baston qui existent sur la Super Nintendo. Signalons les plus fameux : Double Dragon 3, Probotector, ou encore Battlemaniac. Ces grands jeux du genre apportent chacun leurs améliorations. Quant à Maximum Carnage, il n'innove pas du tout et reprend même un personnage qui a déjà pas mal été utilisé en jeux vidéo. Le plaisir de jouer est là mais il manque une petite touche d'originalité qui classerait ce soft dans les tous meilleurs du genre. À bon entendeur...



Ce coup spécial est difficile à réaliser, mais il ne pardonne pas.

SPIDER ET VENOM EN ACTION





Le <power hit> est un coup spécial auquel on a droit quand on a dépassé une certaine durée de temps sans s'être fait toucher. Comme quoi, tout se mérite.



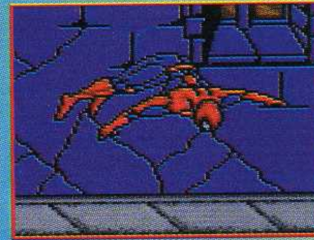


Le <special hit> vous permet de repousser (très violemment) tous vos adversaires. Cette technique vous pompe pas mal d'énergie vitale. À utiliser avec modération.





Le <ram attack>, ou encore la technique du rentre-dedans, est très efficace contre un nombre important d'ennemis. C'est simple : il n'y a pas à réfléchir !





Le <reverse kick> est un saut périlleux arrière où l'on profite de l'impulsion pour donner un coup de genou aux vilains méchants. C'est même très joli à voir.





Le <shield> de toile pour l'araignée, organique pour Venom mais de même utilité : contrer les coups (attention, ce coup spécial est inefficace contre les boss).



Défendez-vous contre ces petits hommes très bien habillés qui vous agressent sauvagement à coup de parapluie ! Votre orgueil d'araignée en prend un coup (pas de parapluie, cette fois).



Au quartier général des Fantastiques, les petits droïdes de garde ne vous feront aucun cadeau : méfiez-vous de leur lasers et restez très mobile !

images Marvel sont disséminées tout au long du jeu. Elles rythment la progression de l'aventure. Ce pourrait être un moyen de masquer la qualité du jeu, mais ça ne l'est absolument pas. Maximum Carnage bénéficie de graphismes superbes et d'animations détaillées. Les sprites sont énormes et cadrent bien avec l'univers des comics américains.

À vous de tisser votre toile

Les personnages de Maximum Carnage disposent de nombreuses postures qui leur sont propres. Elles sont également très variées mais n'ont qu'un faible éventail de coups (personne n'est parfait !).Quant à l'animation des héros, elle est un peu lente mais tout de même satisfaisante. Un petit reproche au niveau des couleurs qui sont souvent ternes et sans aucun contraste. La musique est assez lassante (mais rythmée, attention !). Maintenant, c'est à vous d'aller tisser votre toile dans les rues (à chacun son tour de prendre des coups, non mais !).

Oulan Bator



Après une terrible confrontation vous avez trouvé le « Sonic Gun » qui vous permet de détruire Carnage !





Voici Carnage en personne, tel que l'a surpris notre reporter spécial. On peu ici l'apercevoir en pleine action, dans le parc municipal de la ville. Même si cela ne se voit pas sur cette image, nous sommes en mesure de vous indiquer qu'il assiste avec un rictus de haine à votre élimination.

POUR ou CONTRE

- △ Les graphismes des personnages cartonnent !
- △ L'ambiance des comics est bien rendue.
- △ Les onomatopées qui s'affichent !
- ▽ Pourquoi on ne peut pas jouer à deux ?
- ▽ Peu d'originalité dans l'intérêt.
- ▽ La couleur et les sons ne sont pas à la hauteur.

EN RESUME

BEAT'EM ALL
JLN – 1 JOUEUR

« Je te frappe, tu me frappes... », telle est la devise de Maximum Carnage, qui reste quand même bien sympa.

GRAPHISME	91%
ANIMATION	88%
SON	86%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	88%
INTÉRÊT	89%

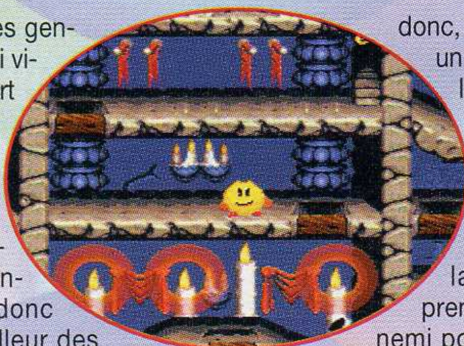
Prix environ 450 F

TEST

PAC IN TIME

La Pac Mania n'est pas morte ! Telle le Phœnix, elle renaît continuellement de ses cendres, apportant à chaque fois une idée ou un concept nouveau. Le dernier rejeton renouvelle un genre pourtant ultraconnu : celui du jeu de plate-forme. Tenez-vous bien, c'est génial. Une fois de plus !

Il était une fois, une très gentille famille Pac-Man qui vivait paisiblement à l'écart des très méchants fantômes, et ceci dans la non moins gentille région nommée Pacland. Notre très gentille petite famille y vivait en harmonie avec les créatures environnantes... Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes. Il n'y aurait d'ailleurs pas eu de Pac in Time et, donc pas de jeu, si une sorcière – que le bonheur d'autrui insupporte – n'avait invoqué un sort d'une rare puissance pour téléporter le bon père de famille dans le passé, comme ça, rien que pour s'amuser.



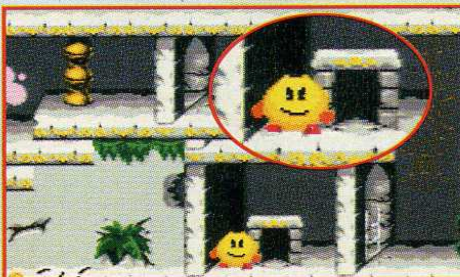
Admirez-moi un peu ce décor. Rien à redire, c'est bôôô !

Retour vers le passé

Directos, il se retrouve en 1975, en des temps si troubles où, pour tout vous dire, la Pac-Mania n'avait même pas débuté (et pour cause, le premier Pac-Man n'est sorti que quatre ans plus tard) ! À cette époque donc, la boule jaune est un inconnu dont tout le monde se méfie. Entendez par là que toutes les créatures de cette époque, de la plus inoffensive à la plus balèze, le prennent pour un ennemi potentiel, et l'atta-



Comme dans les Pac-Man classiques, il faut en effet digérer toutes les pastilles des tableaux pour parvenir à s'en extirper.



Pac in Time est truffé de passages secrets qui amènent invariablement de l'autre côté du tableau. Ici, l'entrée du passage secret, c'est la porte situé à droite de Pac-Man.

LOGITHEQUE

Ce jeu est-il comparable à un quelconque autre jeu sur Super Nintendo ? M'est avis que non : Pac in Time est bourré d'originalités qui ne sont propres qu'à lui. Imaginez un Mario qui ait ripaillé comme quatre jusqu'à lui faire le bide d'un Pac-Man. Collez-lui dessus le pouvoir de lancer sa toile comme Spidey et vous aurez une vague idée de ce qui vous attend : un jeu de plate-forme de la meilleure veine. Absolument !

Des pièges naturels mais machiavéliques !

La nature est parfois hostile avec notre bonne vieille boule jaune... La règle à respecter scrupuleusement revient à se méfier de tout, et surtout de ce qui est végétal (plantes carnivores ou lianes constrictives qui se prennent pour des boas par exemple).









Il faut un tant soit peu se remuer le bulbe pour se tirer de certains tableaux. Mettre la main par exemple sur la clé qui ouvrira un coffre ou plus généralement la porte qui vous bloquait.

quent. Pour retrouver sa gentille petite famille, Pac-Man doit traverser les cinq mondes. Il doit ainsi parvenir jusqu'au repaire du crabe maléfique pour lui faire mordre la poussière. C'est en effet le sbire ultime de la méchante sorcière. Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra emprunter la porte temporelle tant convoitée et retrouver sa petite vie tranquille de nos jours 1994. *Youkaydi*, y a du boulot !

Des petits plus en plus

Je vous imagine déjà vous dire : « Même si c'est Pac-Man, je vois déjà le topo... c'est encore un jeu de plate-forme parmi tant d'autres. » Eh bien, *paddlers* fous, loin de vous cette idée ! Moi qui ne suis pas un fervent admirateur des jeux de plate-forme, dès les premières secondes, j'avoue avoir littéralement craqué pour ce Pac in Time (inspiré de Fury of the Furries, sorti quelques mois plus tôt sur Amiga, PC et, plus récemment, sur Macintosch).

En plus, Pac in Time d'Atreid Concept est doté des petits plus qui font les grand jeux : une jouabilité canon alliée à un plaisir de jeu infini (j'te jure !). Pour se sortir indemne



La vie n'est jamais triste, même quand les fantômes ne sont pas loin..

Des vertes et des pas mûres !

Voici quelques-uns des monstres qu'il vous faudra affronter avant de retrouver votre époque. La plupart sont sensibles aux coups de marteau et au tir de feu, sauf les fantômes qui ne peuvent être digérés que lorsque vous avez mangé préalablement une pastille énergétique. Attention, cette liste est loin d'être exhaustive, beaucoup d'autres monstres vous donneront bien du fil à retordre...













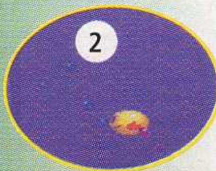




Comment vous défendre

Vous disposez de quatre compétences. ❶ La corde vous permet de jouer à Spidey le mutant. Cet ustensile, qui s'avère être très pratique, est aussi extrêmement maniable. Un des points forts du jeu. ❷ La bulle est une réserve d'oxygène. Ce n'est qu'avec elle que vous pourrez voguer sous les flots et cracher des bulles en guise de projectiles. ❸ Le marteau peut, au choix, être utilisé pour détruire les parois ou exploser les monstres. C'est vous qui voyez. ❹ Le tir de feu sert bien évidemment à occire les nombreux monstres qui vous collent aux baskets. Indispensable pour vaquer peinard.



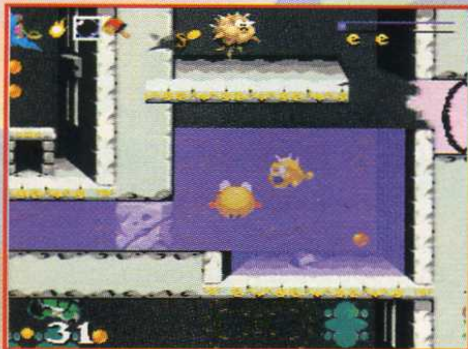








Pac in Time est plein de surprises. Chaque tableau apporte son lot d'imprévus. Ici, le temps est couvert et les éclairs tombent dans tous les coins. Méfiance donc !



Évidemment, Pac in Time inclut quelques passages sous-marins, comme tout bon jeu de plate-forme qui se respecte.

des cinquante-et-un tableaux qui vous attendent, il faut parfois faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et souvent d'une grande précision, ce qui est un véritable plaisir avec un jeu maniable comme Pac in Time. Cela méritait bien d'être souligné !

Petit guide de survie

Pour s'en tirer donc dans cette aventure, on dispose en tout et pour tout de quatre pouvoirs, très utiles au demeurant : le marteau (pour taper les *streums* et perforer les parois récalcitrantes), le tir de feu (pour griller la faune ambiante), la bulle (qui permet de déambuler et de tirer sous les flots) et *last but not least*, la corde (pour faire comme notre ami Spiderman).

LES « JOULIS » PAYSAGES







Voici un aperçu des différents paysages proposés. Par ordre d'apparition, vous devez traverser cinq « régions » avant de retrouver la porte temporelle : ❶ Les monts. ❷ La forêt. ❸ Le temple. ❹ Le village. ❺ Le château.





La finalité du jeu consiste à jongler entre les différentes compétences, qui vous sont proposées, pour se tirer des situations les plus abracadabrantes. Comme pour rappeler les antiques versions de Pac-Man, au fil des tableaux, il arrive que l'on croise les fameuses pastilles énergétiques. Une fois ces dernières ingurgitées, vous pouvez gober les fantômes qui deviennent bleus de peur. Pareillement, avant de pouvoir emprunter les portes de sortie, il faut



Dans la forêt, il faut faire preuve d'actuce pour progresser.

La terrible aventure de la famille Pac-Man

La petite famille vivait paisiblement dans la région nommée Pacland lorsqu'une sorcière mit son grain de sable et téléporta le bon père de famille dix-neuf ans dans le passé (en 1975). Zarma ! Le but de jeu consiste à parcourir les cinquante-et-un tableaux (avec un *password* tous les six niveaux) et de retrouver la porte temporelle qui vous renverra en 1994. Vous devrez pour cela affronter le gardien de la porte, l'ultime rempart : le terrible crabe mutant du nom de Gum Monster. Un scénario classique quoi !











Pareillement aux clés, on trouve parfois des manivelles qui ont toujours leur utilité...



Un mur vous pose problème ? Sortez votre marteau et frappez comme un sourd...



Pac-Man a plus d'un tour dans son sac. Et hop ! disparition sous l'eau...



Ce n'est pas le premier zombie venu qui va vous faire peur. Quoique...



Même sous l'eau Pac-Man garde toujours le moral.

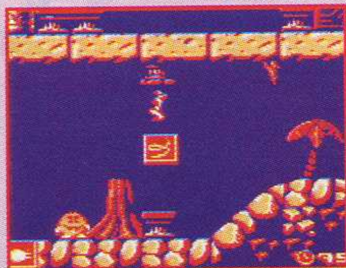
obligatoirement manger toutes les pastilles des tableaux. Voilà pour le parallèle avec les versions de Pac-Man que l'on a plus l'habitude de voir...

Circulez, y a rien à voir !

Pour le reste, vous l'avez certainement déjà compris : il n'y a absolument rien à voir. Circulez ! Par ailleurs, et pour clore cet article, côté graphismes et sons, sans être Byzance, ça se tient. Les décors ne changent fondamentalement que tous les dix niveaux. Quant aux musiques, elles sont, d'une manière générale, assez rigolotes (c'est le mot exact !). Que dire d'autre encore sur Pac in Time ? Ben rien, si ce n'est qu'il faut courir pour acheter cette cartouche à tous prix et la placer très vite en bonne place dans votre logithèque. Elle le mérite tout à fait.

Djabou le jaune.

Et sur Game Boy



La version Game Boy est un tantinet plus simpliste que la version Super Nintendo. Elle est surtout plus proche de Fury of the Furries que le même concepteur (Atreid Concept) a développée sur micro. Les pouvoirs, toujours au nombre de quatre, sont identiques. Idem pour la maniabilité qui est aussi un des points forts du jeu. Ce qui change principalement, c'est que contrairement à la version Super Nintendo, il ne faut pas récupérer de pastilles pour ouvrir la sortie des niveaux. Il suffit simplement de trouver la sortie pour passer au niveau suivant (reste à éviter ou à blaster les monstres sur le passage). Même si la cartouche Game Boy est un peu en dessous de celle tournant sur Super Nintendo, elle a tout de même su conserver une teinte d'originalité qui fait d'elle un très bon soft sur Game Boy.







Happy end : l'aventure est terminée ! Après son odyssée Pac-Man retrouve sa petite famille au complet !

Pour ou Contre

- ▲ Une maniabilité pulsante et vrombissante.
- ▲ Que demande le peuple : 51 tableaux avec passwords !
- ▲ Le petit côté recherche pimente le tout.
- ▲ Une jouabilité top niveau.
- ▼ Ça manque de quelques boss (bien que...).
- ▼ Le jeu n'est pas remboursé par la Sécu !

En résumé

PLATE-FORME
NAMCO - 1 À 2 JOUEURS

Enfin un jeu de plate-forme qui a de l'originalité, du speed et du mordant. Un bon soft, sous tous rapports !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	86%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	93%

91% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

Tiny Toon Adventures ACME ALL-STARS

Les Tiny Toons sont de retour pour s'affronter dans des épreuves sportives plus folles les unes que les autres ! Voici un soft qui va vous faire transpirer à grosses gouttes et qui va donner de l'exercice à vos petits doigts musclés. Rendez-vous sur le stade...



Ils ressemblent à tout sauf à des athlètes, pourtant ils sont redoutables !

COUPE, COUPE



Voici une épreuve qui devrait plaire aux bûcherons puisque le but est de couper un maximum de bûches en un minimum de temps. C'est une affaire de gros bras...

LOGITHEQUE

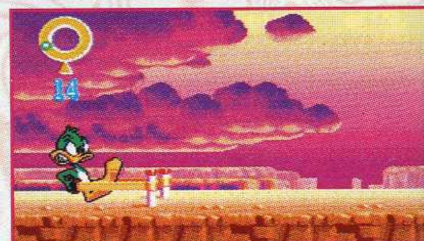
Il existe sur Super Nintendo un autre jeu mettant en scène les célèbres personnages de la Warner : Tiny Toons. C'est un jeu de plates-formes dans lequel vous dirigez Buster Bunny. Il est probable que d'autres jeux, mettant en scène ces sympathiques personnages, verront le jour dans un proche avenir, et c'est tant mieux !

Sportifs en herbe réveillez-vous : la compétition ne va pas tarder à commencer ! Au programme de cette cartouche, treize épreuves qui vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Le meilleur sera récompensé par un prix d'un million de dollars. De quoi financer une campagne électorale !
Vous retrouvez, bien sûr, les sympathiques personnages de la Warner. J'ai nommé : Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck et Dizzy Devil. Chacun a des aptitudes physiques un peu différentes, il faudra en tenir compte si vous désirez effectuer de bons scores. À vous de choisir le personnage qui vous correspond le mieux !

Un délire olympique

Certaines épreuves sont relativement classiques, mais agrémentées de quelques fantaisies. Ainsi, vous avez la possibilité de dégommer une soucoupe volante au lancer de disque ! Quant aux autres, c'est le délire le plus complet ! Imaginez donc que le saut à l'élastique est désormais une discipline olympique !
On dispose de quatre niveaux de difficulté : facile, moyen, dur et très, très dur... Certaines épreuves ne sont accessibles que si vous réussissez à passer au niveau supérieur.

LA COURSE SUICIDE



Bon, alors c'est assez simple : on prend un maximum d'élan...



Puis on court comme un fou, le plus rapidement possible...



Enfin, on s'arrête avant de faire le grand saut dans le précipice !

Avouez que cela à tendance à motiver. C'est lors de ce passage que vous avez la possibilité de récupérer un mot de passe.
Pour la plupart des épreuves, vous avez le droit d'effectuer deux tentatives. Sachez que pour réussir des scores élevés, il ne vous suffit pas de réaliser une bonne performance physique. Vous avez la possibilité de collecter de nombreux bonus. Ce sont eux qui, à l'arrivée, font la différence. Vous pouvez

Le saut à l'élastique





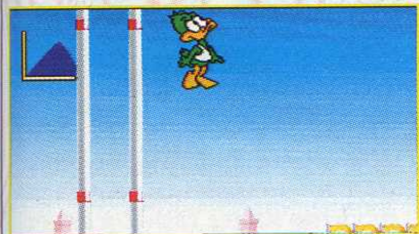


Ne vous inquiétez pas, la longueur de l'élastique est parfaite. Une fois en bas, récupérez un maximum de bonus et évitez Max et ses amis, qui ne pensent toujours qu'à une seule chose : vous faire la peau. Ça ne vous rappelle rien ?

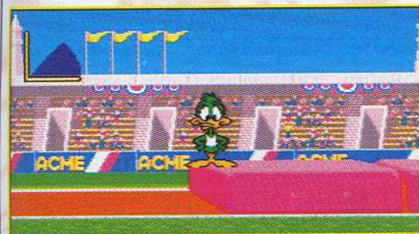
Le planter de bâton

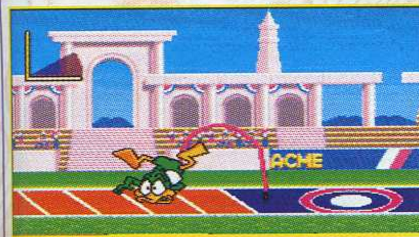
Attention de bien planter votre perche si vous ne voulez pas vous faire bobo. Ensuite, bon vol et essayez de récupérer un maximum de bonus !

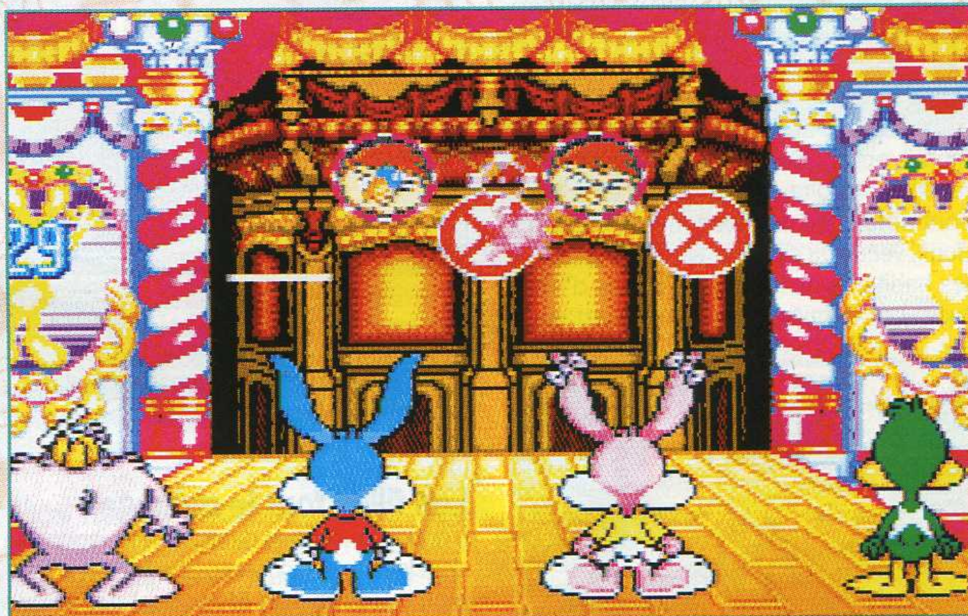












LE LANCER DE CRÈMES GLACÉES
Une épreuve pas trop physique, qui va vous permettre de souffler un peu.

aussi jouer à deux, ce qui est très sympa, surtout lors des épreuves en simultané. Tiny Toons Wild & Wacky Sports est donc un jeu haut en couleurs, très fun. Il possède de plus une espérance de vie assez exceptionnelle car on a éternellement envie d'améliorer ses performances comme d'affronter sans cesse de nouveaux adversaires. Une fois de plus Konami est à la hauteur de sa réputation.

Jeepy toons

POUR ou CONTRE

- ▲ Treize épreuves variées.
- ▲ Un bon dosage de la difficulté.
- ▲ Une qualité signée Konami.
- ▲ La possibilité de jouer à deux.
- ▼ Un jeu qui abîme les manettes...

EN RESUME

ARCADE/ACTION
KONAMI – 1 JOUEUR

Un soft vraiment sympa avec des épreuves sportives originales. Une fois de plus, Konami ne déçoit pas !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	85%
SON	85%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	93%

91% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

Sailormoon

Toutes les filles de France et de Navarre vont être contentes ! Leur dessin animé préféré - Sailor Moon - fait enfin l'objet d'une adaptation sur console. C'est Bandai qui s'est occupé de l'affaire !

Décidément, Bandai adore la télé. Après Dragon Ball Z, la société s'occupe de la conversion sur Super Nintendo du seul dessin animé qui ait réussi à faire craquer toutes les filles du monde entier : Sailor Moon. Ce beat'em all raconte l'histoire de cinq collégiennes, qui sont dotées de pouvoirs mystérieux. Ces dons, venus du ciel, leur servent à protéger les habitants de la Terre. Comme d'habitude, ces derniers subissent les attaques d'aliens venus d'une dimension parallèle... Avec Sailor Moon, il y a de l'action tous les jours de la semaine !



Votre malheureux ennemi encaisse un bon coup de fouet. Croyez-moi sur parole, ça fait vraiment très mal !



Il vaut mieux ne pas s'attarder sur cet ennemi. Il est insignifiant...

Les filles font le ménage !

L'action se déroule dans une ville japonaise dont le nom est inconnu. Comme dans Final Fight ou Rival Turf (deux beat'em all que vous connaissez sûrement), vous devez nettoyer les rues, les égouts, les écoles, etc. Vous pouvez jouer seul ou avec un partenaire et choisir l'une des cinq collégiennes. Elles savent se battre et sont très jolies. J'ai même passé la plupart de mon temps à regarder leurs longues jambes.

Les adversaires que rencontrent nos petites amies sont tous très hideux. Vous devez les frapper, les enchaîner et leur éclater la tronche... Bref, vous n'avez pas le choix :



Dans cette grotte, les ennemis vous tombent dessus comme des mouches sur les vaches à la campagne. C'est très amusant !



Ne regardez pas trop les décors ou vous vous retrouverez très vite transformé en purée...

LOGITHEQUE

Il existe des tonnes de beat'em all sur Super Nintendo. Vous avez Final Fight et Rival Turf par exemple. Les héros de ces deux softs disposent d'une panoplie de coups plus étoffés et de meilleurs graphismes. En outre, les niveaux sont plus longs et la difficulté plus savamment dosée. Bref, c'est déjà mieux que Sailor Moon...

Le premier niveau !

Votre aventure, c'était couru d'avance, débute dans les rues de la ville ❶. De temps en temps, vous rencontrez des monstres hideux que vous lattez à coups de pied ❷. Vous trouvez aussi des bonus ❸ qui remontent votre barre d'énergie. Bref, il y en a pour tous les goûts.





Soulevez votre adversaire et retournez-le dans les airs comme une crêpe. Voilà, le tour est joué.



Vous vous retrouvez ici sur trois tapis roulants qui bougent dans tous les sens... *Tournicoti, tournicota et voilà* !

Galerie de criminels !



1 Voilà ce qui arrive lorsqu'on frappe des petits minous sans défense. On tombe sur la maman...



2 La sorcière maléfique utilise tous ses pouvoirs magiques pour vous anéantir !



3 Vous affrontez des robots assez costauds. Bizarre, ils vous ressemblent énormément.



4 Ce beau prince a été hypnotisé par on ne sait qui. Tout ce qu'il veut désormais, c'est votre peau.



5 Le servant de la reine fait son apparition. On s'autorise à penser qu'il est très coriace !



6 La reine s'est finalement levée de son trône. La bataille finale peut commencer !

Super Power !

Toutes les héroïnes effectuent une super-attaque qui, généralement, tuent les petits ennemis d'un seul coup. Les boss, bien entendu, sont plus résistants...



1 Un peu d'eau magique dans la tronche de tous les méchants.



2 La petite brunette lance une flamme sur tout ce qui bouge.



3 Le tir laser est utile pour se débarrasser de vos ennemis.



4 La flamme jaune est le plus puissant des superpouvoirs.



5 Votre poussière d'étoiles va en effrayer plus d'un !

mettez-les en pièces ! Si le cas inverse se présente, *no problemo* ! Vous disposez de superpouvoirs terrifiants. De plus, les graphismes sont beaux, les animations détaillées et les boss vraiment affreux !

Des nanas sucrées

En résumé, pas d'innovations marquantes à signaler dans Sailor Moon. Les messieurs de Bandai se sont juste contentés de créer un jeu de baston où l'on peut donner des coups et éclater des boss. Rien de fantastique, si ce n'est le fait de pouvoir incarner les belles nanas, plus sucrée que l'ananas, de Sailor Moon. Attention, elles se déshabillent si vous terminez le jeu en mode <hard> (d'accord ce n'est pas vrai mais on peut espérer). Pour finir, je suis resté un peu sur ma faim.

Dav, le marin.





Vous sautez et tentez une attaque aérienne. Si vous réussissez, vous en aurez fini avec cet ennemi.

Pour ou contre

- ▲ Toutes les héroïnes du dessin animé sont là.
- ▲ On peut jouer à deux en même temps.
- ▼ Le jeu est trop facile.
- ▼ Pas assez d'originalité.

En résumé

BEAT'EM ALL
BANDAI - 1 À 2 JOUEURS

Les fans de la série télévisée seront aux anges lorsqu'ils joueront à Sailor Moon.

GRAPHISME	83 %
ANIMATION	82 %
SON	81 %
JOUABILITÉ	90 %
DURÉE DE VIE	84 %

83 % INTÉRÊT

Prix environ 550 F

MAGIC BOY

Après Super Star Wars et Super Empire Strikes Back, JVC change son fusil d'épaule et nous propose un soft d'un tout autre genre. C'est de plate-forme qu'il s'agit...



Magic Boy s'adresse aux membres de la secte des adorateurs de jeux de plate-forme. Tous les ingrédients du genre sont d'ailleurs réunis : on saute sur des ressorts, on blaste les ennemis avec sa petite baguette magique, on se baisse pour éviter les mauvais coups, on récupère des tonnes de bonus, on traverse une quantité phénoménale de tableaux (cinquante-six en tout), et on a même droit à des mots de passe de temps en temps... Pfiou !
Dans chaque tableau, le but du jeu est d'attraper un certain nombre d'animaux.

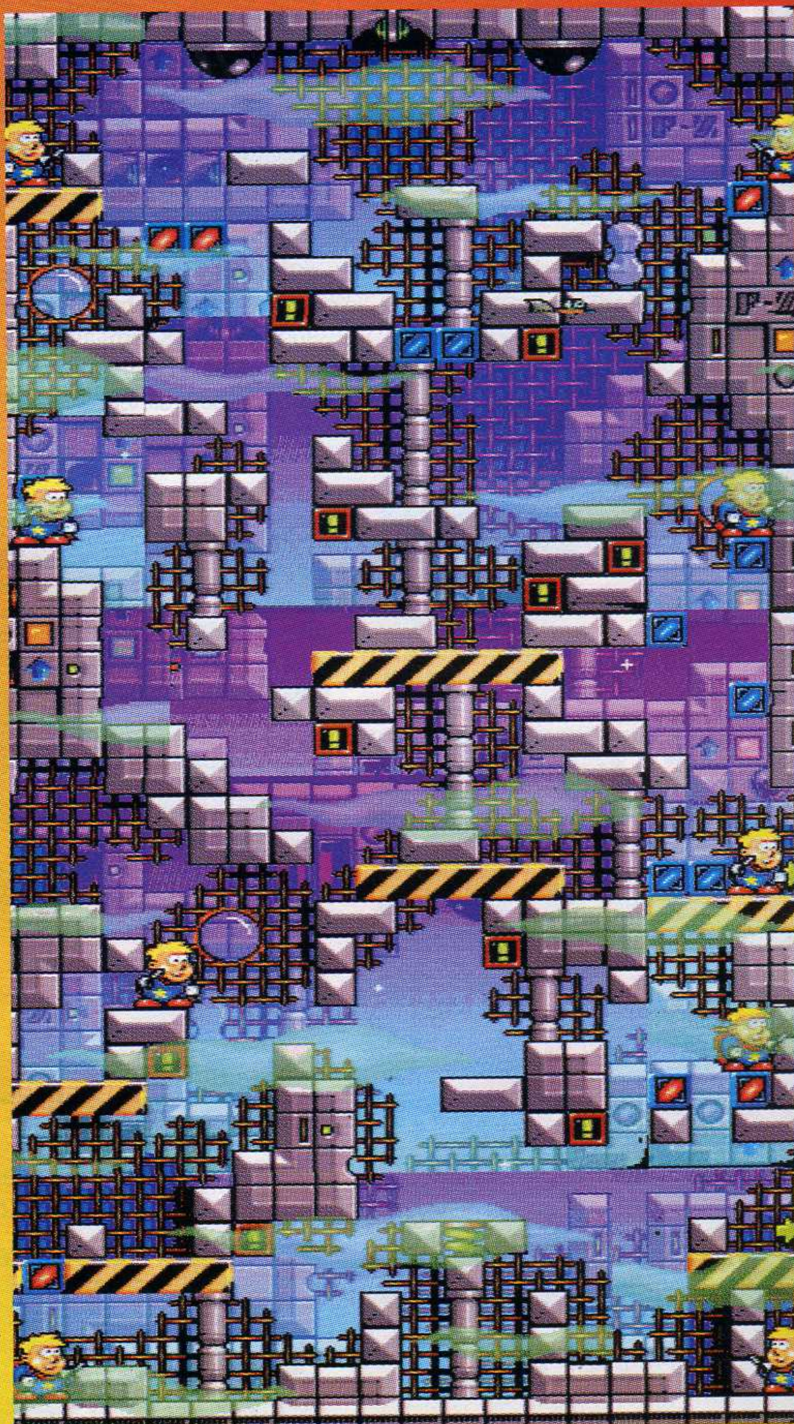


Ainsi accroupi, le monde est tellement plus beau.

LOGITHEQUE

Comme Rainbow Island, Parasol Stars et Bubble Bobble ne sont jamais sortis sur Super Nintendo, Magic Boy ne connaît aucun concurrent direct sur la 16 bits Nintendo. Ne croyez pas qu'il soit indispensable pour autant. La réalisation générale est excellente mais il lui manque comme un petit quelque chose. Dommage, une pincée d'originalité aurait gommé cette impression de déjà vu des milliers de fois.

LE BOUT DU TUNNEL N'EST PEUT-ÊTRE PAS LOIN



Youpi! j'approche du commencement de la fin. Me voilà rendu au septième niveau (Future None II) à quatre tableaux de la fin. Il ne reste plus qu'un animal à attraper. C'est du gâteau ! Il suffit juste de grimper sur deux ou trois plates-formes, de passer à droite et à gauche et on se retrouve face à la bête de fin. Après tout, ce n'était pas si compliqué que ça !

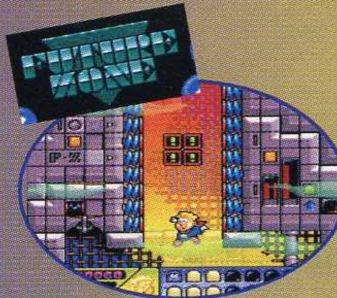
CHANGEZ DONC DE DÉCORS



Ce niveau se répète deux fois (seize tableaux). Il nous propose une petite balade au bord la de mer dans de superbes ruines inconnues.



J'ai comme l'impression d'être dans une usine de jouets, qui ne sont pas inoffensifs, bien au contraire. Cette zone se visite deux fois.



Avec un nom pareil, les programmeurs ont dû être des punks dans leur jeunesse ! À nouveau, seize tableaux composent cette zone à explorer.



Comme de bien entendu, on n'échappe pas aux tableaux sous-marins. Passage obligé de tout bon jeu de plate-forme qui se respecte !



Certains bonus améliorent votre tir. Ici, il le triple. D'autres vous feront tirer à la verticale ou vous permettront de détruire les briques...

Pour cela, il faut les blaster à coups de baguette magique et les attraper avant qu'ils ne se réveillent. Pour savoir où vous en êtes à tout moment, la fenêtre en bas à droite de l'écran vous indique le nombre de bestioles qui restent à capturer pour finir le tableau. Si vous tardez trop, elles sont libérées et tout est à recommencer !

Des bonus plein les poches

Côté bonus, on en a vite plein les poches : cinq étoiles ramassées vous donnent un *continue* (y a bon !). D'autres améliorent votre tir, le temps que la jauge en bas à gauche se vide (et elle se vide très vite, nom de nom de nom de... !). La potion plonge le tableau dans la pénombre et vous rend invincible. Le livre vous propulse dans le bonus stage où l'on trouve encore de nouveaux bonus... Bref ! y en a plein tout partout ! À croire que les programmeurs ont tout misé sur ces bonus ! Tous les huit tableaux, en plus du mot de passe tant attendu, on change de décor. Il y a sept niveaux en tout mais quatre seulement changent véritablement de graphismes. Questions sons, musiques et graphismes, j'avoue qu'il n'y a rien à dire, c'est joliment tourné (bien que la mélodie soit un peu toujours la même). Ce jeu est donc finalement mignon tout plein et en plus il est assez jouable ! Alors, que demande le peuple ? Le peuple, je n'en sais rien.

En appuyant sur <select>, vous passez à un autre tableau sans avoir à finir celui que vous avez commencé.

Un zeste de réflexion

Pour ma part, j'aurais apprécié un peu plus d'originalité de la part des concepteurs. Même si l'aspect plate-forme est doublé d'un zeste de réflexion, cela ne suffit pas à faire monter la mayonnaise. À force de sauter partout, de ramasser des millions de bonus et de recommencer des milliards de fois les même tableaux, ça n'a pas manqué : ça a fini par m'énerver. Voilà, c'est dit !

Djabou l'est fâché.



POUR ou CONTRE

- ▲ Des jolies couleurs bien contrastées.
- ▲ Un jeu sans aucune prétention.
- ▼ On finit par s'ennuyer ferme.
- ▼ Une impression de déjà vu.
- ▼ Fuyez, il n'est jamais trop tard !

EN RESUME

ARCADE

JVC - 1 À 2 JOUEURS

JVC change de style de jeu avec Magic Boy, qui ne sort pas des sentiers battus : pour les fanas en short de préférence.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	82%
SON	80%
JOUABILITÉ	80%
DURÉE DE VIE	80%

81% INTÉRÊT

Prix environ 400 F

TINY TOON Adventures WACKY SPORTS

Même si les Japonais et les Américains ne font pas bon ménage, ils s'entraident. La preuve, ils ont collaboré ensemble sur une simulation de sport qui tue : Tiny Toons Wacky Sports. C'est la Game Boy qui va être contente.

D'un côté, la Warner, de l'autre, Konami : un géant américain du dessin animé associé à un géant japonais du jeu vidéo. Tel est le cocktail qui est à l'origine d'un jeu dont les héros ne sont autres que les Tiny Toons. Nos petits héros font un véritable tabac à la télé dans le monde entier. Aujourd'hui, ils changent de métier et s'adonnent maintenant aux jeux vidéo.

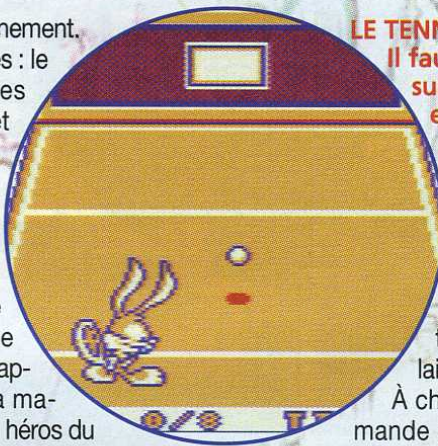
Fille ou garçon ?

Après un regard furtif dans un menu d'options assez restreint, je fais mon choix : le carnaval. C'est un mode <exhibition>, et plus précisément d'entraînement. Il comporte deux épreuves : le « rattrapage » de gouttes d'eau et le tir au pistolet (voir notre encadré pour plus de détails !). N'y jouer que cinq minutes serait une grave erreur. Tout d'abord, on se fend la gueule et, ensuite, on apprend à manier les héros du jeu : Buster Bunny ou Babs Bunny.

Après ça, on est assez expérimenté pour se jeter sur la seconde option du jeu : le festival des sports. Il s'agit d'une succession d'épreuves qu'il faut passer les unes après les autres, sans jamais connaître l'échec. Il y en a six au total : le foot, le basket, le tennis... et trois autres que je vous laisse le soin de découvrir. À chaque fois, on vous demande d'engranger un certain nombre de points. Il est impératif de ne pas se louper. Sinon, il faut tout recommencer. Pas de *continue*, ni de code : il faut gagner ! Ce n'est pas très difficile mais un tantinet de concentration est indispensable. Quand vous avez tout réussi, vous recevez le titre de champion de ACME (la ville où vous évoluez).



LE FOOTBALL
Ici, votre rôle consiste à marquer un but. D'abord, vous ajustez votre tir. Ensuite, vous frappez la balle comme un malade.



LE TENNIS
Il faut renvoyer la balle sur des cibles, si vous en touchez au moins huit, c'est gagné.



LOGITHEQUE

Le seul jeu auquel on peut comparer Tiny Toons Wacky Sports est Olympic Gold, même si ce soft n'a jamais été décliné sur une seule machine de la gamme Nintendo. Cependant, il ressemble beaucoup à la dernière production de Konami. Seuls les participants ont quelque peu changé...

Le basket-ball

Tout d'abord, vous devez courir ❶, pour arriver devant la ligne de tirs à trois points. Vous sautez ❷ et vous smashez ❸. Facile !



LES TOONS EN FOLIE

Dans chaque épreuve, les Toons font les marioles. Ils se tordent de rire et ne peuvent s'empêcher de faire les clowns. Nous les avons surpris en flagrant délit...








Quand les filles font des bêtises, c'est le spectacle assuré. La preuve !

Buster est un vrai mariole. Il est toujours prêt à se fendre la poire.

Même si Tiny Toons Wacky Sports est assez facile, c'est un excellent soft. Sur le Super Game Boy il est même carrément génial !

Un mariage heureux

En plus, on peut y jouer à deux (pas simultanément, mais l'un après l'autre). Enfin, la réalisation est des plus sobres. Bref, la lune de miel entre Konami et Warner Bros s'annonce plus que prometteuse. Espérons qu'ils nous offriront beaucoup d'autres enfants comme Tiny Toons Wacky Sports, ce serait merveilleux.

Dav, aux grandes oreilles.



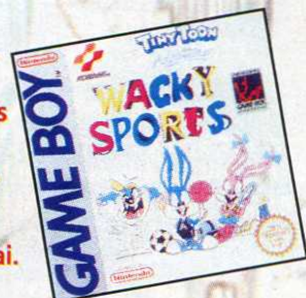
Vous avez le choix entre deux personnages pour participer aux épreuves : Babs Bunny ou Buster Bunny. Pour ma part, je préfère Buster Bunny.



LE BASE-BALL
Pas compliquée, cette épreuve : il suffit juste de renvoyer la balle dans la zone indiquée et vous devenez le champion !



LE GOLF
Vous devez réussir à rentrer la balle trois fois dans le trou. Bien évidemment, le jeu se complique à chaque essai.

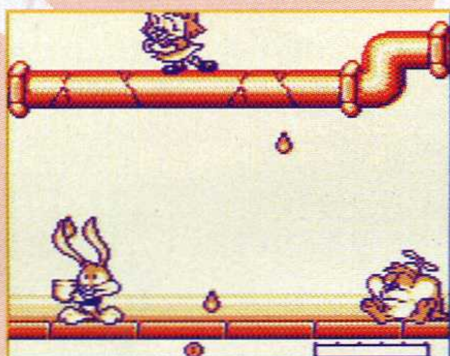


Entraînez-vous !

Il faut de l'entraînement avant de jouer aux fortes têtes en championnat. Pour l'instant, il n'y a rien de mieux que le tir au pistolet et le « rattrape gouttes » !



Dans le tir au pistolet, vous devez tirer sur des bandits qui apparaissent de tous les côtés. Dans cette partie, il faut être rapide et rester sans cesse sur ses gardes.



Le « rattrape gouttes » est simple : vous récupérez l'eau qui tombe du plafond dans votre bocal et vous la donnez à votre voisin de droite. Je vous laisse découvrir la suite...



POUR ou CONTRE

- ▲ Les épreuves sont nombreuses.
- ▲ Côté graphismes, ça cartonne !
- ▲ Tu entends les musiques, tu deviens fou !
- ▼ On ne peut pas jouer à deux simultanément.

EN RESUME

SIMULATION DE SPORTS KONAMI - 1 JOUEUR

Encore une fois, je me vois forcé de dire que Konami nous a pondu une véritable petite merveille.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	92%
SON	90%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	90%

92% INTÉRÊT

Prix environ 250 F

TIPS

ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

Zelda III
7EF37709 : flèches infinies.
7EF34309 : bombes infinies.

Sim City
7E0B9D20 + 7E0B9E4E : le plein d'argent.

Secret of Mana
7EE181BF : invincibilité.

NES

Rainbow Islands
GX0U0SVS : vies infinies.

GAME BOY

Bugs Bunny
01xx 99C3 : xx (nombre de vies)
0105 99C3 : énergie illimitée
0108B8C3 : pour avoir toutes les clés.

GAME GENIE

SUPER NINTENDO

Super Star Wars
C232-14D4 + CB6C-3767 : vies infinies.

Rock and Roll Racing
D9CF-CD05 : gagnez 5 020 000 dollars.

NES

Robocop 3
GNUNAEKN : un seul coup pour détruire tous les ennemis.

Tom et Jerry
ATTZYIT : tous les ennemis disparaissent du jeu.

GAME BOY

Zelda
FA0-999-4C1 : énergie infinie.
FAF-BDA-4C1 : tout est gratuit.

SUPER NINTENDO

Young Merlin

SOLUTION COMPLÈTE. *SUITE...*

Quatrième code :
bXLLbdYB
YYYdhRBB
Sautez dans le trou puis montez sur le chariot. Une fois dessus, prenez : huitième vers le bas, huitième vers la gauche, laissez-vous aller jusqu'au ressort, puis septième en bas, deuxième à gauche. Ramassez le rocher et montez dans le bac pour remonter. Posez le rocher sur le tapis roulant pour obtenir un rubis violet. Tuez tous les yeux puis avancez sur le boss. Il va vous frapper une fois puis s'enfuir. Retournez à la chute d'eau pour y lancer le rubis.

The Lost Vikings

Voici les codes des différents niveaux...
Niveau 1 : le vaisseau.
GRST, TLPT, GRND
Niveau 2 : la Préhistoire.
LLMO, FLOT, TRSS, PRHS, CVRN, BBLS
Niveau 3 : l'Égypte.
QCKS, PHRO, C1RO, SPKS, JMNN, TTRS
Niveau 4 : l'usine.
JLLY, PLNG, BTRY, JNKR, CBLT, HOPP, SMRT
Niveau 5 : le gâteau.
NLF8, WKYY, CMBO, 8BLL, TRDR, FNTM, WRLR
Niveau 6 : fin.
TFFF, FRGT, 4RN4
Retour au vaisseau : MSTR

Super Mario Kart

Cinq nouvelles courses rien que pour vous. Si vous voulez voir d'autres horizons, sélectionnez le mode Time Trial. Prenez ensuite l'option Mushroom Cup dans le coin en haut à gauche. Appuyez ensuite sur : L, R, L, R, L, L, R, R et A. Vous avez à présent un nouveau choix de cinq courses supplémentaires. Chouette, non ?

Pac Attack

Des codes pour aller encore plus loin...
Niveau 13 : HSM
Niveau 14 : PWW
Niveau 15 : MTN
Niveau 16 : TKY
Niveau 17 : RGM
Niveau 18 : TNS
Niveau 19 : YKM
Niveau 20 : MWS
Niveau 30 : WHT

Smart Ball

Pour choisir votre niveau, allez dans l'écran des options et appuyez successivement sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, select et start.

Super Star Wars

Select round : avec ces codes, vous ne devriez pas avoir beaucoup de mal pour gagner cette guerre ! Sur l'écran de présentation faites : A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Si vous réussissez la manipulation, vous entendrez un cri. À présent, vous devriez pouvoir choisir le personnage que vous voulez dès le début du jeu. De plus, si vous appuyez sur L et R durant le jeu, vous obtiendrez l'écran de test qui vous permet de sélectionner le niveau et la zone de votre choix, ainsi que le nombre de vies. Invincibilité (sauf dans les niveaux en 3D) : appuyez sur A, B, X, Y et select sur la seconde manette.

Dragon's Lair

Codes des niveaux :
Niveau 1 : 2D 4C 6A 8B
Niveau 2 : 1B 2D 7A 8C
Niveau 3 : 3D 4B 5C 6A
Niveau 4 : 1A 3B 5C 6D

Sim City

Pour des montagnes de billets, dépensez tout votre argent la première année. Quand l'écran des taxes apparaît, laissez appuyé le bouton L tout en sortant de cette phase de jeu, puis retournez-y immédiatement et augmentez vos dépenses à 100 %. Sortez de cette phase encore une fois et vous pouvez maintenant relâcher le bouton L. Vous êtes alors l'heureux possesseur de 999 999 dollars !

Mortal Kombat II

Personnages cachés : ils sont trois et évoluent dans trois décors secrets.
1 • Noob Saibot : si vous gagnez

25 matches (Win 25), votre prochain adversaire sera l'Ombre de la mort.
2 • Jade : en mode un joueur, remportez le match contre l'adversaire qui se trouve dessous le point d'interrogation du plan de bataille (?), sans utiliser de coup de poing haut ou bas et de coup de pied haut.
3 • Smoke : en mode deux joueurs, au stage du portail, appuyez sur Block et bas simultanément pendant que Toasty apparaît.

NES

GI Joe

QUÊTE FINALE :
Mission 1 : 3R69N5X66
Mission 2 : D6239N5X7
Mission 3 : 362B9NOXF
Mission 4 : NR8VN5666
Mission 5 : VH959V38C
Mission 6 : DHJ59VD87

Batman : Return of the Jocker

Tous les codes :
1-2 : MDRR
2-1 : NMLL
2-2 : NWKL
3-1 : LGZQ
3-2 : GPTW
4-1 : GNXF
4-2 : KHCN
5-1 : QGVN
5-2 : WBTZ
6-1 : FFHG
6-2 : CKQG
7-1 : GPZT

Jackie Chan's Action Kung-Fu

Select round : Appuyez simultanément sur les deux manettes sur haut, haut, bas, bas, haut, bas, B, A et start.
Pour avoir quatre-vingt-dix-neuf vies : c'est tout simple, effectuez tout d'abord la manipulation du select round, que nous vous avons indiquée ci-dessus, puis appuyez simultanément sur les boutons A et B sur le premier paddle et, simultanément, sur le bouton B du second paddle.

Tom et Jerry

Pour avoir quatre-vingt-dix-neuf vies : à l'écran titre (Tom & Jerry & Tuffy) faites : droite, droite, haut, gauche, haut, droite, bas, B, A, select, start.

Robin Hood : Prince of Thieves

Select round : quand l'écran titre du jeu apparaît, appuyez sur le bouton A huit fois, puis appuyez sur le bouton B huit fois. Ensuite, entrez l'un des mots de passe suivants pour aller à n'importe quel endroit du jeu : CATACOMB, WALL, LOCKSLEY, DUBOIS, CHASE, CATHEDRAL, BOAR, WELL, CHAPEL, TAX, MASTER, POND, VILLAGE, CELTS, TOWN, TOWNHANG, WEDDING.

Star Treck

Quelques petits codes biens pratiques :
Après Masaba : R6XW MLFT ?6XD
Après Lekythos : P ? RV ! RZH LAQD
Après Romulan ship : KA55 R ? XC LA4D
Après Shroud : J !3L RZX7 M ? BD
En route pour Lotia : JK1L ! XX3 K ? DD

GAME BOY

Prince of Persia

Codes des différents niveaux :
N2 : 06769075
N3 : 24613065
N4 : 99116015
N5 : 53004005
N6 : 46308135
N8 : 43961795
N9 : 77865785
N10 : 12463454
N11 : 36717444
N12 : 20610574
Dernier niveau : 87017514

Probotector

Select round : à l'écran titre du jeu appuyez successivement sur : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, B, A, start.
Pour avoir dix vies : à l'écran titre du jeu, appuyez successivement sur : 4 x haut, 4 x bas, 4 x gauche, 4 x droite, A, B, start.
Sound test, à l'écran de titre : haut, bas, gauche, droite, A, B, start.

Tortues Ninja

Plein d'énergie : faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et start. Attention, ce code ne marche qu'une fois par partie.
Sélection des bonus stage : à l'écran de configuration, appuyez simultanément sur les boutons A, B et select.

Choplifter 2

Voici les codes des niveaux...
Stage 1-2 : SKYHPPR
Stage 1-3 : LKYBYSS
Stage 2-1 : CHPLFTR
Stage 2-2 : BYMSWFR
Stage 2-3 : RGHTHND
Stage 3-1 : GDGMPLY
Stage 3-2 : TRYHRDR
Stage 3-3 : SPRYSKS
Stage 4-1 : CMPTRWZ
Stage 4-2 : CHPYBYS
Stage 4-3 : VRYHPPY
Stage 5-1 : GMBYQZD

Chase HQ

Select stage : à l'écran de présentation, maintenez enfoncés les boutons bas, A et B, puis appuyez sur start, choisissez maintenant votre niveau à l'aide des boutons A et B.

Tom et Jerry

Codes de quelques niveaux :
Stage 4 : Cœur – Fromage – Soda – Horloge.
Stage 7 : Rien – Horloge – Soda – Cœur.
Stage 10 : Tom – Cœur – Rien – Soda

Universal Soldier

Codes des niveaux :
Level 2 : GPTJL
Level 3 : QWYRW
Level 4 : SMDBC
Level 5 : FHFMB
Level 6 : NKVPZ
Level 7 : DFMWZ
Level 8 : BCMVG
Level 9 : STBBH
Level 10 : TBGNT

MANGAMANIA

Une rubrique réalisée par Tanashi Yota

Salut les mangamaniacs ! Cette période de fêtes est propice à la visite de vos boutiques fétiches, juste histoire d'évaluer l'impact de la japanimation en France. Car si nous voyageons avec bonheur dans l'univers des mangas depuis maintenant trois mois, votre dévoué serviteur a aussi fait le tour au pays des préjugés en France... Finalement, c'est un pays très vaste ! En voici un petit guide touristique, afin de ne pas s'y perdre.



Je suis certain que vous aimez les mangas politiques ou de science-fiction avant tout...



Voilà le genre de très jeunes ingénues qui troublent peut-être autant les Japonais que tous les membres de la rédaction... Beaucoup plus sérieusement, ce fantasme peut malgré tout surprendre les plus prudes d'entre vous.

Si l'on s'amusait à généraliser le style japonais en suivant l'opinion du grand public, on affirmerait avec aplomb que « c'est toujours la même chose », qu'ils ne dessinent que des filles avec des grands yeux pour ressembler aux Occidentaux (ils doivent être bien complexés), et que le sexe ou la violence sont les principaux moteurs d'une industrie destinée à faire de la BD commerciale...



Le Professeur Yota va s'efforcer aujourd'hui d'apporter une vision des choses plus précise et plus claire. Dans la bande dessinée, chaque école a son style. La tendance franco-belge pourrait tout aussi maladroitement être présentée comme une escroquerie marchande d'une quarantaine de pages seulement à chaque album, et dont la seule expression artistique passe à travers les gros nez de ses personnages.

Trait de personnalité

D'un autre côté, le mouvement américain offrirait des BD de studio sans âme et sans atmosphère : il n'y a jamais de décors et ils sont tous masqués ! Ainsi, si les cheveux et le regard des héroïnes japonaises nous surprennent, c'est justement parce que le style japonais est différent et marque sa personnalité. C'est avant tout le Japon qui transparaît dans le regard de ses héroïnes. Pourquoi vouloir à tout prix que le Japon se carica-



Une planche en couleur de *The Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, un digne représentant de la bande dessinée de science-fiction japonaise. Pour les fans, sachez aussi que des versions françaises des autres mangas sont disponibles. Vous avez noté le clin d'œil à Bilal.

ture dans sa bande dessinée, avec rien que des yeux bridés dans ses pages ? Méditons donc cette phrase pleine de sagesse et de bon sens : c'est parce que nous regardons le Japon avec des yeux d'Occidentaux, que les Japonais ne ressemblent pas à leurs personnages de BD aux grands yeux.

Les thèmes ou les styles sont multiples dans la BD japonaise. Le dessin est avant tout un art et l'une des grandes qualités de celui d'un manga réside dans son expressivité, son « mouvement ». Ainsi, les yeux ne cherchent pas à ressembler aux nôtres. Prenez, par exemple,





Deux couvertures pour un même numéro ! Vous devinez pourquoi ? Bon, l'une fut interdite à la vente, il a fallu en faire une autre (la plus soft, devinez aussi laquelle).

ceux des personnages de Disney. Des yeux ronds marquent la douceur et l'enfance, tandis que les petits sont souvent l'attribut des vilains...

Dans la bande dessinée japonaise, les Occidentaux sont plus souvent représentés le visage assez allongé et le regard perçant, voire même avec des yeux que l'on pourrait croire japonais... Toute cette affaire n'est qu'un détail auquel on ne peut résumer l'art des Mangas. Ils possèdent beaucoup plus de charme pour celui qui y regarde de plus près. Il est d'ailleurs amusant de constater, chez nos auteurs, l'influence de plus en plus marquée du style japonais. Toutefois, peut-on envisager une forme de bande dessinée universelle ? Pourquoi pas, la « World Comics », c'est possible ! Le dessin ou l'animation sont des formes de langage à part entière, universellement accessibles du fait qu'ils utilisent l'image comme outil de communication.

Non à l'uniformité !

Ce qu'il faut défendre avant tout, c'est la diversité et non l'uniformité. Ainsi, on peut aisément comprendre qu'une bande dessinée japonaise en version originale peut être directement « lue » par un petit Français, tout autant que *Dragon Ball* en version française fasse également partie des meilleures ventes tous genres confondus. On peut alors se demander si les dessins animés ne représentent pas également une véritable forme d'expression artistique, au même titre d'ailleurs que le cinéma ? ■

Revues de charme



Candy Time est un magazine à ne pas mettre entre toutes les mains. Il en existe des dizaines dans le genre. En France, c'est un classique.

Au Japon, il existe d'excellents petits magazines coquins et très vivifiants. Nous poursuivons donc gaiement notre périple dans l'univers des mangas, en nous attardant cette fois-ci sur *Candy Time*, l'un des mensuels les plus savoureux du genre.

Candy Time **c'est, pour beaucoup d'entre nous, une petite friandise que l'on glisse discrètement dans son sac après avoir acheté des mangas plus « sérieux », histoire de ne pas passer pour un Maître Ernestin en puissance. Au fil des pages, à la qualité inégale (nombreux y font leurs premières armes professionnelles), on découvre des BD sexy, parfois très amusantes, et d'un style différent de nos magazines.**

Parfois, de vrais petits bijoux remportent un vif succès auprès des lecteurs et sont alors publiés en volumes plus luxueux. Dans *Candy Time*, les aventures érotiques d'adorables jeunes lycéennes sont nombreuses et les idées de ces messieurs, bien audacieuses. L'ensemble offre au lecteur une atmosphère plutôt bon enfant.

De plus, comme la législation japonaise interdit la représentation des sexes, une amusante autocensure accompagne tous les ébats. Elle laisse ainsi le lecteur imaginer la situation qui se cache derrière une mèche de cheveux ou, en jouant la naïveté, derrière un effet d'ombre ou de transparence. C'est censuré, mais on comprend tout... Si les fantasmes des Japonais sont très largement mis en images dans leur bande dessinée (*bondage*, rapports sous la contrainte, très jeunes partenaires, etc.), c'est fait avec tact, douceur, raffinement, et finalement avec une extrême sensibilité bien plus érotique que les nombreuses BD des gares parisiennes.



Bientôt les joies du ski ! Notez la combinaison « spéciale joli teint » sous le soleil.

LES SORTIES DU MOIS

JEU	MACHINE	DATE DE SORTIE
Actraiser 2	Super Nintendo	En retard
Aero The Acro-Bat 2	Super Nintendo	Décembre
Donkey Kong Country	Super Nintendo	Novembre
ESPN	Super Nintendo	Très en retard
Tiens, tiens, Sony est très en retard ! C'est pas bien.		
F1 Pole Position 2	Super Nintendo	En retard
Indiana Jones	Super Nintendo	Décembre
L'École des Champions	Super Nintendo	Super en retard.
C'est un jeu que l'on ne l'attend même plus ! Merci Ocean !		
Le retour du Jedi	Super Nintendo	Décembre
Le Roi Lion	Super Nintendo	Décembre
Legend	Super Nintendo	En retard.
Lemmings II	Super Nintendo	Très en retard.
Les lemmings ne sont pas prêts de trouver la sortie.		
Magic Boy	Super Nintendo	Novembre
Mickey Mania	Super Nintendo	Novembre
Micro Machines	Super Nintendo	En retard
New Chessmaster	Game Boy	En retard
NHL 95	Super Nintendo	Novembre
Pac in Time	Super Nintendo	Décembre
Pit Fall	Super Nintendo	Décembre
Sailor Moon	Super Nintendo	Disponible
Secret of Mana	Super Nintendo	En retard
Shaq Fu	Super Nintendo	Très en retard
Alors, on dort chez Ocean ?		
Street Racer	Super Nintendo	Novembre
Stunt Race FX	Super Nintendo	Très en retard
Nintendo n'a pas peut-être pas remarqué que nous sommes en novembre.		
Super Adventure Island II	Super Nintendo	Très en retard
Je crois que je vais remettre les pendules à l'heure chez Virgin.		
Super Street Fighter II	Super Nintendo	Novembre
Tiny Toons Wacky Sports	Game Boy	Décembre
Tiny Toons Wacky Sports	Super Nintendo	Décembre
Virtual Bart	Super Nintendo	En retard
Vortex	Super Nintendo	en retard



SPECIAL NOEL
Ouverture
Dimanche 11 et 18 Décembre
de 14 h à 19 h

REVENDEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME BOY

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE GAME-BOY nue (occasion)			199 F
HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	PACK BATTERIE (8 heures)	129 F
LOUPE ECLAIRANTE	59 F	GAME-GENIE (neuf)	249 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	SUPER GAME-BOY	449 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	DOUBLE DRAGON II	99 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
CASTELVANIA	79 F	KUNG FU MASTER	99 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F
GREMLINS 2	79 F	SPIDERMAN	99 F	SUPER MARIO LAND 3	175 F
ROBOCOP	79 F	TORTUE NINJA	99 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	LE ROI LION	249 F	DESERT STRIKE	269 F
BATTLESHIP	199 F	LES SCHTROUMPFS	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F
COOL SPOT	199 F	MEGAMAN 3	249 F	LEMMING II	269 F
MISS PACMAN	199 F	MONSTER TRUCKS	249 F	MONSTERMAX	269 F
TINY TOON WILD AND WACKY	229 F	MYSTIC QUEST	249 F	MR NUTZ	269 F
TARZAN	239 F	POWER RANGERS	249 F	NBA JAM	269 F
ALADDIN	249 F	ROAD RASH 2	249 F	PREHISTORIK	269 F
DONKEY KONG	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	SPEEDY GONZALES	269 F
DUCK TALES II	249 F	TETRIS II	259 F	TOM & JERRY 2	269 F
GARFIELD LABYRINTHE	249 F	ZELDA	249 F	YOGI BEAR	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F	FIFA SOCCER	279 F
		ALIEN OLYMPIC	269 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NINTENDO - N.E.S

+ DE 1500 JEÚX DISPONIBLES

CONSOLE NEUVE + 2 Manettes	249 F	GAME GENIE	199 F
PISTOLET (OCCASION)	99 F	KIT DE NETTOYAGE	39 F
MANETTE	99 F	BOITE DE RANGEMENT	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHADOWGATE	79 F	ROBOCOP	99 F	SOLSTICE	139 F
TORTUE NINJA	79 F	SILENT SERVICE	99 F	WORLD CUP	139 F
CASTELVANIA	99 F	SUPER MARIO 1	99 F	BLADE OF STEEL	159 F
DOUBLE DRAGON	99 F	BAYOU BILLY	139 F	SUPER MARIO 2	159 F
DUCK HUNT	99 F	CASTELVANIA II	139 F	RESCUE RANGERS	179 F
GHOST AND GOBLINS	99 F	DONKEY KONG	139 F	SUPER MARIO 3	179 F
PROBOTECTOR	99 F	DOUBLE DRAGON 2	139 F	ZELDA 2	179 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

GAUNTLET 2	99 F	PACMAN	199 F
GREMLIN 2	99 F	STAR WARS	199 F
PAPERBOY	99 F	ALADDIN	249 F
ADV. MAGIC KINGDOM	149 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
CASTELVANIA III	149 F	LE ROI LION	249 F
DUCK TALES	149 F	DUCK TALES 2	299 F
MEGAMAN II	149 F	LA BELLE ET LA BETE	299 F
SIMPSONS 2 BART	149 F	MEGAMAN 5	299 F
TOP GUN II	149 F	RESCUE RANGERS II	299 F
ASTERIX	199 F	SCHTROUMPFS	299 F

CONSOLE GAME-BOY nue (neuve)
299 F
CADEAU : 1 SACOCHE

CONSOLE SUPER NINTENDO
+ PENTEL + Adatptateur secteur + 1 Manette
599 F (neuve)

SUPER PROMO
CONSOLE SUPER N. + STREET FIGHTER II TURBO
699 F (neuve)

CONSOLE SUPER NINTENDO
+ SUPER GAME BOY + MARIO ALL STAR
999 F (neuve)

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE	149 F
• RAMICARD à partir de	5 F
• PISTOLET LOCK-ON	299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99 F
• Pin's DRAGON BALL Z	29 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

PRECOMMANDEZ VOS JEUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés en 24 /48 heures maximum après la sortie officielle.
(Votre chèque ou votre carte bleue ne sera débité qu'après expédition Colissimo par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

SUPER NINTENDO

+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES

MANETTE SUPER 4 (6 BOUTONS)	79 F
ADAPTATEUR JEUX JAP/US	99 F
MANETTE ORIGINE	99 F
MANETTE ASCII PAD (6 boutons)	99 F
CABLE PERITEL ou ADAPT. SECTEUR	149 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F
GAME MAGE	379 F
ACTION REPLAY PRO 2 (neuve)	399 F
SUPER GAME BOY	449 F

Exemple de prix (Jeux en version française) :

	NEUF	OCCASION
ACTRAISER 2	499 F	--------
ADDAMS FAMILY II	249 F	169 F
ALIEN 3	--------	199 F
ALLADIN	449 F	249 F
ANIMANIACS	449 F	--------
ANOTHER WORLD	489 F	199 F
ARME FATALE	199 F	139 F
ASTERIX	249 F	169 F
BATMAN ET ROBIN	499 F	--------
BEST OF THE BEST	489 F	169 F
BLAZING SKIES	389 F	139 F
BRUTAL	499 F	--------
BUBSY	199 F	139 F
BUGGS BUNNY	499 F	349 F
CANTONA FOOT	449 F	299 F
CHOPLIFTER III	399 F	--------
CHUCK ROCK	249 F	169 F
CLAYFIGHTER	469 F	349 F
CLAYFIGHTER 2	TEL	--------
COOL SPOT	169 F	129 F
DAFFY DUCK	469 F	269 F
DESERT FIGHTER	499 F	--------
DESERT STRIKE	439 F	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	469 F	--------
DRACULA	449 F	199 F
DRAGON	449 F	--------
DRAGON BALL Z	489 F	299 F
DRAGON BALL Z 2	549 F	379 F
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299 F	--------
ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	--------
EMPIRE STRIKE BACK	499 F	349 F
EQUINOX	439 F	299 F
EARTHWORM JIM	499 F	--------
F 1 POLE POSITION	489 F	299 F
F 1 POLE POSITION 2	499 F	--------
FATAL FURY II	499 F	349 F
FIFA SOCCER	499 F	379 F
FIGHTER'S HISTORY	TEL	--------
FINAL FANTASY III (US)	TEL	--------
FLASHBACK	299 F	199 F
FX TRAX	TEL	--------
F ZERO	199 F	139 F
GOOF TROOP	199 F	139 F
GP 1	489 F	299 F
HOME ALONE 2	199 F	139 F
HUMANS	399 F	--------
HYPER VOLLEY BALL	469 F	299 F
JIMMY CONNORS TENNIS	419 F	269 F
JORDAN ADVENTURE	499 F	--------
JUNGLE STRIKE	449 F	--------
JURASSIC PARK	199 F	139 F
KICK OFF 3	499 F	--------
LAMBORGHINI	479 F	299 F
LEGEND	399 F	--------
LEMMINGS	489 F	199 F
LEMMINGS II	399 F	--------
LE ROI LION	499 F	--------
LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	314 F
LORDS OF THE RINGS (US)	TEL	299 F
LOST VIKING	449 F	299 F
MARIO ALL STARS	389 F	249 F
MAXIMUM CARNAGE	499 F	349 F
MECH WARRIOR	199 F	139 F
MEGAMAN SOCCER	499 F	--------
MEGAMAN X	449 F	299 F
MICKEYMANIA	499 F	349 F
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	419 F	279 F
MICROMACHINE	449 F	--------
MIGHTY MAX	399 F	--------
MORTAL KOMBAT	249 F	169 F
MORTAL KOMBAT 2	549 F	379 F
MR NUTZ	449 F	269 F
MYSTIC QUEST + livre	389 F	269 F
NBA 95	499 F	--------
NIGEL MANSELL	449 F	269 F

	NEUF	OCCASION
NIGEL MANSELL INDY	539 F	--------
PAC ATTACK	449 F	299 F
PEPSI JAMMIT	TEL	--------
PIERRE LE CHEF	--------	199 F
PILOT WINGS	99 F	79 F
PINBALL DREAMS	489 F	299 F
PIRATE OF THE DARK WATER	489 F	299 F
POP'N TWINBEE	199 F	139 F
POWER RANGERS	549 F	--------
PRINCE OF PERSIA	489 F	249 F
PSG FOOTBALL	399 F	269 F
RANMA 1/2 2	449 F	269 F
RANMA 1/2 4	TEL	--------
RISE OF THE ROBOTS	549 F	--------
ROAD RUNNER	489 F	199 F
ROCK'N'ROLL RACING	489 F	349 F
R TYPE	99 F	79 F
SAILOR MOON	549 F	379 F
SCHTROUMPFS	449 F	314 F
SECRET OF MANA	449 F	--------
SENSIBLE SOCCER	439 F	299 F
SHANGAI 2	199 F	139 F
SHAQ FU	499 F	--------
SIM CITY	389 F	269 F
SIMPSONS BART	199 F	139 F
SKYBLAZER	399 F	269 F
SMASH TENNIS	449 F	--------
SOCCER SHOOT OUT (US)	499 F	--------
SPARKSTER	399 F	279 F
SPECTRE	399 F	269 F
STAR TREK	549 F	--------
STARWING	99 F	79 F
STREET FIGHTER 2	199 F	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	489 F	249 F
STREET RACER	499 F	--------
STUNTRACE FX	449 F	314 F
SUPER ADVENTURE II	449 F	--------
SUPER AIR DRIVER	499 F	299 F
SUPER BOMBERMAN	299 F	199 F
SUPER BOMBERMAN 2	449 F	--------
SUPER GOAL	199 F	139 F
SUPER HOCKEY	449 F	--------
SUPER INDIANA JONES	499 F	--------
SUPER MAGICAL QUEST	549 F	269 F
SUPER MARIO KART	389 F	269 F
SUPER METROID	449 F	314 F
SUPER PINBALL	389 F	--------
SUPER RETURN JEDI	499 F	--------
SUPER SOCCER	99 F	79 F
SUPER STAR WARS	199 F	139 F
SUPER STREET FIGHTER II	499 F	--------
SUPER SWIV	199 F	139 F
SUPER TENNIS	199 F	139 F
SUPER TINY TOONS	489 F	299 F
SUZUKI F1	489 F	269 F
SYNDICATE	469 F	--------
TECMO BASKET BALL	489 F	299 F
TETRIS + DR MARIO	389 F	--------
TINY TOON WILD AND WACKY	449 F	--------
TOP GEAR 2	489 F	--------
TORTUE FIGHTERS	499 F	349 F
TORTUE NINJA 4	489 F	249 F
ULTRAMAN	--------	99 F
UTOPIA	399 F	269 F
VAL D'ISERE CHAMP	449 F	269 F
VIRTUAL SOCCER	249 F	179 F
VORTEX	549 F	139 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F	--------
WORLD CUP USA 94	489 F	349 F
WORLD HEROES	499 F	299 F
WORLD LEAGUE BASKETBALL	--------	169 F
YOGI BEAR	469 F	--------
YOUNG MERLIN	449 F	269 F
ZELDA 3	389 F	269 F
ZOMBIES	489 F	299 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
* OCCASION Offre dans la limite des stocks disponibles.
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-BOY •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •SUPER-NINTENDO •3DO • CD ROM PC & MAC •CDI PHILIPS • JAGUAR

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •LYNX •MASTER-SYSTEM •NEC •CD 32 •NEO GEO
(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

Avec notre **CARTE DE FIDELITE** complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à
SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ....PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL. DOM .... CODE CLIENT ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature..........................

BANZZAI 11/94

Petites Annonces

- Éch. sur GB : Kick Off, Duck Tales, Gremlins II, Pac-Man etc. Demander Jean-Yves. Tél. :(1) 45 94 69 71.
- **Vds SN : Street Fighter II : 90 F. Mortal Kombat : 200 F Tél. après 16 h. Tél. : (16) 82 53 73 90.**
- Éch. jx sur SN. Tél. :(1) 42 33 46 75.
- **Éch. jx sur SN : Street Fighter II, Tél. après 17 h. Tél. : (16) 29 75 31 03.**
- Achète DBZ II : 200 F MK II : 400 F maxi. Vds NES + 6 jx : 500 F. Tél. : (16) 31 74 61 43.
- **Vds NES + 1 jeu + 2 man. : 250 F. Tél. de 18 h à 19 h 30 sauf week-end. Contacter Vincent. Tél. : (1) 60 28 69 15.**
- Vds MS2 + 5 jx dont Sonic Chaos, etc. Demander Jonathan. Tél. : (16) 82 33 60 79.
- **Vds sur SN : Street Fighter II Turbo : 200 F ou éch. Contacter Damien après 17 h. Tél. : (16) 44 60 56 69.**
- Vds GB + 5 jx + boîtier + câble + écouteur : 550 F à débat. ou éch. contre jx SN. Tél. après 17 h. Tél. : (16) 75 02 54 49.
- **Vds jx SN : Populous : 200 F, Skyblazer : 270 F, Mario All Stars : 270 F, Yoshi Safari : 250 F, adaptateur AD29 : 50 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 66 29 21 66.**
- Vds SN + turbo kit avec nbx accessoires et bons jeux. Demander renseignements à Yves. Tél. : (16) 99 97 79 63.
- **Vds NES + 5 jx : 450 F ou éch. contre jx SN. Tél. : (16) 44 91 06 03.**
- Éch. sur SN : Mario World et Street Fighter II contre Mario Paint ou autres. Tél. :(1) 30 43 66 89.
- **Vds NES + 2 man. + 75 jx : 800 F. Clean Kit gratuit. Demander Xavier. Tél. : (1) 47 50 95 80.**
- Sur SN vds : Bomberman : 300 F, Tiny Toon : 200 F, Zelda III : 250 F, Starwing : 200 F, Mario IV : 100 F, etc. Tél. : (1) 60 03 48 17.
- **Vds 10 jx NES pour 800 F ou vds 1 jeu : 100 F. Tél. : (1) 47 49 69 82.**
- Vds sur GG : Mortal Kombat : 250 F, Sonic I : 150 F et II : 200 F, Indiana Jones : 180 F. Sur NES, éch. Blue Shadow contre Zelda II ou Chevalier du Zodiaques. Tél. : (16) 76 44 51 09.
- **Sur SN : Super Soccer : 150 F. Ach. quadrupleur sur SN à prix intéressant ! Demander Sam. Tél. : (1) 48 29 62 49.**
- Super Affaire ! Éch. Mario all Stars contre autres bons jeux. Tél. : (16) 74 73 60 48.
- **Vds SN + 3 manettes dont 2 autofires + 7 jx + 100 revues et tips (posters, pin's). Prix : 3 000 F. Tél. : (16) 86 97 02 65.**
- Nouveau club d'éch. de jeux SN, GB, NES... Contactez-nous : Poupard Franck : 6, rue Auguste-Pegurier, 06200 Nice. Tél. : (16) 93 71 81 50.
- **Vds GB + 5 jx + loupe éclairante + câble : 750 F ou éch. contre GG avec jx. Tél. : (16) 31 20 08 86.**
- Vds SN + 8 jx. Prix à déb. Demander Franck. Tél. : (1) 40 36 24 40.
- **Vds GB + 11 jx + mallette de rangement + adaptateur et batterie rechargeable. Prix : 1 350 F. Tél. : (16) 85 81 27 48.**
- Éch. sur SN : SFII ou Mario All Stars ou World Heroes contre DBZ I ou II. Contacter Nicolas après 17 h 30. Tél. : (1) 43 89 54 17.
- **Vds GB + Protection + 8 jx : Gauntlet I, II, Kirby, Populous, Adventure Island, Battletoads... Le tout : 700 F. Tél. : (1) 64 20 71 45.**
- Vds GB + Tetris + Zelda + câble + loupe + adaptateur 4 joueurs + écouteurs : 500 F. Tél. :(1) 48 19 47 74.
- **Vds GB + jeu ou NES + 4 jx ou Atari 7800 + 2 jx ou éch. contre MD + jeu. Demander Harry après 17 h 30. Tél. : (16) 33 37 15 23.**
- Éch. Cool Spot, Aladdin, Mario World, Mortal Kombat contre NBA Jam, Zombies, Sim City. Demander Sylvain après 17 h 00. Tél. : (16) 71 59 11 71.
- **Éch. Man. Viper sur SN et MD contre vieux jeux SN ou vds : 130 F. Demander Olivier. Tél. : (16) 88 69 61 33.**
- Vds SN sans garantie + Aladdin + Tiny Toon + Contra 3 + Mario All Stars + Scope + adaptateur Urgent : 1 200 F. Demander Mikael. Tél. : (1) 43 81 81 56.
- **Vds SN + 3 manettes (dont 1 turbo) + 10 jx : Secret of Mana, Goemon Fight 2 + Action Replay : 2 900 F. Tél. : (1) 60 66 27 04.**
- Vds sur SN : R-Type, SFII, Joe et Max : 150 F l'un. Tél. : (16) 78 37 50 48.
- **Vds jx SN : Tiny Toon : 200 F + vds jx NES : 100 F l'un : Batman, Gremlins II. Tél. entre 18 h et 20 h. Tél. : (16) 91 60 63 67.**
- Ach. Super GB + Donkey Kong : 400 F. Tél. : (16) 58 88 83 19.
- **Vds GB + 3 jx + câble Link + loupe : 350 F. Demander Nicolas. Tél. : (16) 32 56 02 20.**
- Vds Sonic I sur MD : 300 F + 2 man. + Turtles Ninja I + Mario Bross I + WWF Wrestlemania : 700 F TBE, prix à déb. Tél. : (16) 73 96 12 91.
- **Vds SN + 6 jx : Fatal Fury, Skyblazer, Jungle Book, etc. : 2 000 F. Demander Hamid. Tél. : (1) 48 22 43 65.**
- Vds GB + 3 jx Super Mario II, Robocop, Tiny Toon + loupe éclairante + cordon 2 joueurs. Prix : 500 F. Tél. : (16) 33 20 03 45.
- **Vds NES + 3 manettes + 7 jx + Game Genie + pistolet + Tic et Tac, Super Baloo Mario 1 + 2, Zelda... Prix : 1 000 F TBE. Tél. : (16) 99 37 34 19.**
- Éch. MD + manettes + 4 jx : Batman, Alisia, Jurassic Park et Road Rasch contre SN + 2 jeux (Zelda III ou DBZ si possible). Tél. : (16) 40 82 30 10.
- **Vds GG + 2 jx : dont Jurassik Park sous garantie : 600 F. Tél. : (16) 61 09 44 84.**
- Vds jx SN : Addams Family II : 400 F et Super R-Type : 200 F. Contacter Thierry. Tél. : (16) 98 01 14 25.
- **Ach. anciens jx sur SN et aussi news à prix raisonnables. Demander Franck. Tél. :(1) 30 24 74 43.**
- Vds sur SN : SF II Turbo, Aladdin, World League Basket, F-Zero, Jurassic Park : 250 F l'un. Demander Nicolas. Tél. : (16) 32 56 02 20.
- **Vds ou éch. nbx jx SN : Star Wing, Another World, Final Fight : 250 F l'un ou contre jx MD ou MCD. Tél. : (16) 54 79 24 74.**

Nom : .... **Prénom :** ....

Adresse : ....

Code postal : .... **Ville :** ....

Numéro de téléphone : ....

Je possède une ❑ SUPER NINTENDO ❑ GAME BOY ❑ NES ❑ SUPER GAME BOY

❑ **AUTRE :** ....

Département : |__|__| ❑ VENTE ❑ ACHAT ❑ ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

BANZZAÏ

BANZZAÏ : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 49 88 63 63 • Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION • Rédacteur en chef : Frank Ladoire. Rédacteur en chef adjoint : José Carrion. Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer. Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Lionel Vilner, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Jean-Philippe Remy. Correcteur : Catherine Leroy. **RÉDACTEURS GRAPHISTES** • Maquette : Latifa Akkari, Régine Janvier, Christophe Monfort. Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely. **RÉGIE PUBLICITAIRE** • Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Chef de publicité : Stéphane Bismuth. Assistante de publicité : Katia Kamiski. Directeur commercial et markéting : Lionel Pillet. Assistante commerciale : Céline Legrain. **FABRICATION** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffé. Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** • Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73. Tél : 33 (1) 49 88 63 75. Marketing direct : Christine de Gandt. Assistante communication : Nathalie Sergent. **TÉLÉMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** • Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag. Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. **DIRECTION ÉDITORIALE** • Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard. **IMPRESSION** : Rotocayfo, Barcelone. *Banzzaï* est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire en cours. Dépôt légal 4e trimestre 1994. N° ISSN : 1169-0658.

Salut les Vidéokids,

Retrouvez votre "TOP" Sony chez Carrefour, avec en vedette :



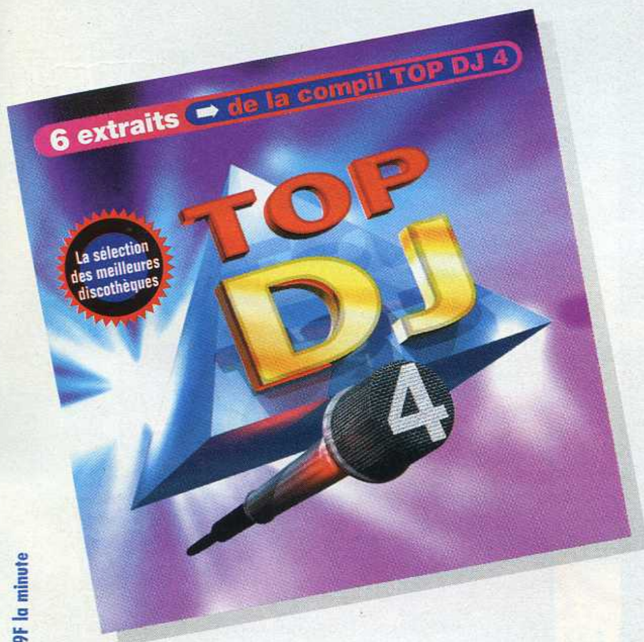












Tu recevras GRATUITEMENT

un extrait du

CD TOP DJ n°4

pour l'achat de l'un de ces jeux !

Pour les modalités de réception du CD, rendez-vous dans votre magasin Carrefour le plus proche et demandez le Guide des Jeux Vidéo.

Avec Carrefour je positive !

SONY ELECTRONIC PUBLISHING™

SONY GAME LINE
NOUVEAUTÉS & CONCOURS SUR LE
36 68 22 02*

*2,19F la minute

PKGB

votre TOP 10

SUPER NINTENDO

1	DONKEY KONG COUNTRY	Entrée	●	
2	SUPER STREET FIGHTER II	Entrée	●	
3	MICKEY MANIA	Entrée	●	
4	SPARKSTER	3e mois	↓	– 2
5	STREET RACER	Entrée	●	
6	LE ROI LION	Entrée	●	
7	AERO THE ACRO-BAT 2	Entrée	●	
8	SECRET OF MANA	2e mois	→	—
9	PAC IN TIME	Entrée	●	
10	SHAQ FU	2e mois	↓	– 3

Ça bouge sur la Super Nintendo : Mortal Kombat II, Actraiser II, Super Metroïd, Super Bomberman, NBA Jam et Stunt Race en font les frais !

NES

1	MARIO 1, 2, 3	3e mois	→	—
2	GARGOYLE'S QUEST 2	3e mois	→	—
3	MICRO MACHINES	3e mois	→	—
4	PAC MAN	3e mois	→	—
5	DYNABLASTER	3e mois	→	—
6	CHIP'N DALE	3e mois	→	—
7	BATMAN	3e mois	→	—
8	ZELDA 1 ET 2	3e mois	→	—
9	MEGA MAN	3e mois	→	—
10	DOUBLE DRAGON 3	3e mois	→	—

C'est le second mois consécutif que le Top 10 sur NES n'évolue pas. Que fait Nintendo ? Où sont les nouveaux produits ?

GAME BOY

1	DONKEY KONG	3e mois	→	—
2	TETRIS 2	3e mois	→	—
3	MONSTER MAX	3e mois	→	—
4	TINY TOONS WACKY SPORTS	Entrée	●	
5	ZELDA	3e mois	→	—
6	PAC-MAN	3e mois	→	—
7	MARIO 1 ET 2	3e mois	→	—
8	KIRBY LAND	3e mois	→	—
9	REVENGE OF THE GATOR	3e mois	→	—
10	TETRIS	3e mois	→	—

Une entrée dans le Top 10 Game Boy ! Elle talonne les gros hits qui restent en tête...

LES ENTRÉES



Super Street Fighter II • Super Nintendo


Donkey Kong Country • Super Nintendo


Mickey Mania • Super Nintendo



Street Racer • Super Nintendo


Tiny Toons Wacky Sports • Game Boy



Aero the Acro-Bat 2 • Super Nintendo

Ce jeu va cartonner... *

* Magazine Joypad

92% Joypad **90%** Superpower



«Une compilation de tout ce qui fait le succès des jeux de plate formes... La réalisation est excellente, côté technique on ne compte plus les effets spéciaux et le nombre de niveaux est énorme... Un petit bijou de jeu d'action, un hit en puissance.»
JOYPAD

«Un jeu d'action-aventure immense qui plaira aux plus jeunes car pas violent pour un sou, mais aussi aux plus vieux par ses passages difficiles et son immensité qui lui assure une bonne longévité... Je vous le conseille.»
SUPERPOWER







Ils vous en feront voir de toutes les couleurs.

92% Super Action



Rouges, verts, bleus... Ils vont tous vous rendre fous. Seules vos méninges pourront vous aider à résoudre les 100 niveaux de difficulté croissante de ce pur jeu de réflexion. Préparez vous à passer de longues nuits blanches.

«Enfin un excellent jeu de reflexion sur Super Nintendo. Brainies est non seulement un jeu particulièrement original mais aussi un véritable challenge pour vos neurones. Un must dans le genre, à posséder absolument.»
SUPER ACTION







Art & Concept SYLLEPSE : (1) 43 24 27 77

Ne les laissez pas couler !



Cette fois la croisière ne s'amuse plus. Vous seul pouvez sauver le navire «SS Lucifer» du naufrage et aider les passagers pris de panique à quitter le bord. Vous devrez impérativement garder votre sang froid et déjouer, avant qu'il ne soit trop tard, tous les pièges diaboliques des 100 niveaux de ce navire.

«Un jeu d'action-réflexion, drôle et captivant qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.»



Disponible chez votre revendeur ou téléphonez au
43 32 10 92





TITUS - 28 ter, Av. de Versailles - 93220 Gagny - France - Tél : (1) 43 32 10 92